抢先热爆 口袋妖怪·绿宝石紧急公布!9月16日正式发售!

2004 17

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

赠品三连发



1 钢之炼金术师圆纸扇
2 FANATIC游戏海报
3 天诛红游戏海报



电击收藏

合金装备3 15分钟超强演示

最终幻想XII幕后珍贵影音

寂静岭4～房间

数码恶魔传说

玩家专题 XENO神话

异度神域圣传

暑期策划·运动&电玩

新素食主义打造赘肉克星

电玩减肥新主张

编辑部亲手教你实现瘦身目标

王道游戏彻底攻略

超能力战士

捉猴大乱斗

特鲁尼克大冒险3A

十二国记 威严的王道 红绿的羽化

发售前直击! 8大热门游戏新情报

勇者斗恶龙VIII

最终幻想VII 少年归来

世界足球 胜利十一人8

生化危机 爆发II档案2

绚烂舞踏祭

星球大战 前线

地狱狂奔

天诛 红

软硬乱弹兼施科普

游戏机的防尘与保养

PS2金手指使用讲解

日本国内再追加24家厂商加盟PSP阵营

59款新作震撼发表!

PlayStation Awards 2004 完全报道!

PSP一手猛料狂抖!

PS3官方情报正式公开!!

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー





编辑手札

电软七人手记

在各小编的努力下，
电软的每个栏目都在日新月异地
不断改善。作为“开门页”的编辑手扎
自然也不能落后啦。改版后的编辑手扎，
风格更加清新简约，希望读者们能够喜欢。
另外，这次还要恭喜新人无无正式登场，
希望新的血液能够为电软带来新的活力，
为大家带来新的乐趣，同时也
希望大家支持他哦。



踩火象

●仰望碧空雁长啸，回眸方觉路已遥。计划总是庞大诱人的，只是真正上路后，困难辛苦一股脑涌来时，往往是想找后悔药也来不及了。玩游戏这行也一样，曾有人淘了金，却不一定什么人都可以捞上一点。电子游戏在中国么，现在恐怕连一粒金子都难捞上，反而是要舍得金子去砸坑的。明智的做法，目前也许还是利用中国的人力成本来做游戏吧。

●最近才发现记事BOX停了，为的就是要大家集中货真价实的文字，去除毛躁和虚假，虽然不是什么大事，但对做杂志来说，认真和杜绝伪造的精神还是应该讲一点的。

●下雨，下雨，大雨。今年的北京雨水真是鲜有的充沛，多到个别地方连公交车都给淹了。市政水平不足在暴雨下算是又一次曝了光。想来游戏也一样，我们的环境距离成熟还有多远，今年夏天这些雨水，也算是给我们浇来了一点启迪吧。

飞月

●7月10号，倾盆大雨突袭北京。地铁停运、公共汽车等不来，好不容易打上车的飞月整整被堵了2个半小时，8点半才到家。事后得知北斗居然半夜12点多才到家，相比之下偶还算幸运的……

●《圣魔的光石》消息着实让飞月兴奋了一把。哼哼，终于又出现值得自己躲在被窝里打个通宵的游戏啦。

●前些天小沛搬家，一问才知道原来他的新住址离我家走路才5分钟。再加上一位美编MM和过些天也要搬到我家附近的无无，以后晚上出去玩可真是方便了。



●马龙·白兰度的去世无异于一个时代的结束。《白兰度对白兰度》也许仍然能够面市，但却已经不是真正意义上的《白》了。想必那些精明的商家则一定会推出各种马龙·白兰度经典套装，借机再大捞一把吧。

北斗

●最近搬家了，离杂志社的距离近了很多。每天早晚可以各多出一小时来睡觉和玩游戏了，幸福啊！兴奋之余一伙人去避风堂猛灌了一百多杯饮料，最后服务生瞧我们的眼神都绿了……



●终于得到了机战MX的4张OST，每天下午听一听马上就精力充沛！截稿前又从掌机迷那边搞到了火影的OST，这次第，怎一个爽字了得！

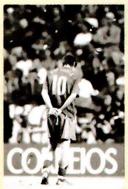
●虽然希腊最终和北斗所猜的一样一路“黑”到底夺得了冠军，不过决赛中为了夺冠而采取的“901铁桶阵”乌龟打法足以让熬夜看球的球迷们“万夫所指”。

●“化悲痛为力量”这句话其实应该改成“化悲痛为食欲”：不吃饭哪来的力量？

无无

●新米小编无无登场，掌声鼓励！老规矩，现在妇女节刚过，我给大家拜个早年，祝各位兄弟3.8节快乐，各位老伯伯老妈妈6.1快乐.祝各位小朋友9.9快乐……

●又一个四年过去了,又一批英雄离去了。我用我生命里的一个个四年守候，换来的却是一个个英雄的离去。我回首过去，难道生命真是这样延续？



●无无的私人生活一向混乱，搬出去单住之后更是如此。前几天睡觉没关门，居然有个家伙进去把我的老式手机和桌上的4块钱(－ －!)拿了。更可气的是我的PS2、DC、SS什么的就堆在手机旁边，居然安然无恙！看来小偷公司的各位同仁们是该在百忙之中抽点时间组织组织集体学习一下关于游戏方面的知识了。

PERFECT

新片的推出速度总是赶不上观看与收藏的速度，忙碌之余只能选择旧梦重温。本来空闲时间就不多的PERFECT，还是又看了一遍美国往事。这部没有大制作及特效的八十年代影片恐怕不会在今天卖座了，但经典电影体现的感情及怀旧主题总能把它刻在观众的心里。叶京执导的连续剧贻笑大方中大段模仿了该片的剧情，相信导演的用心不仅为博人一笑。影片虽好，但暴力镜头不少。这部八十年代的美国影片是绝不会通过八十年代的中国电影公司审查的。所以直至今天，它才被摆在货架上。对于游戏产业，我们同样期待社会的宽容。

宇部

●前两天买到了搜寻已久的美国影片《未来世界》，这是俺小时候看的第一部外国电影。只可惜DVD中没有加入上译厂的国语音轨，等着以后洗碟吧。不过据说已经上映《十面埋伏》里有童自荣老师的配音，一定抽空去看。

●这段时间工作很紧，加上休息不好导致扁桃体发炎，咽喉肿痛。没时间去医院，且药店又限制购买消炎片……

●环球嘉年华目前还没去，尽管就离家很近。



↑小时候因为这个瞳孔特写片头，错把这部正统的科幻片当成了恐怖片来看。

●今年北京的雨水好像比往年增加了许多,上周末降雨形成的积水造成京城许多地段交通瘫痪，下班后将近3个小时才到家。虽然经常下雨，不过气温还是不低。

小沛

●李玟的电影处女作《自娱自乐》终于与大家见面了，观众们冷淡的反应让我这个“玟迷”觉得十分惋惜。毕竟这是李玟首次拍戏，难免有些生疏。这让我想起了大约两年前，张信哲拍的《烟雨红颜》同样是惨淡收场！看来隔行如隔山哪！

●小沛买了一把吉他，本想向编辑部的吉他达人宇部君请教学习，谁知工作太忙，竟然一星期都没摸它了！每次都要从最简单的音阶开始练起！长此下去，什么时候才能出徒啊？！



●自从小沛公布了自己的邮箱之后，每天都有大量的来信，在这里先谢谢大家！另外有一点我想说一下，那就是大家最好不要往我的邮箱里投稿。如有稿件请投到我们的网站，再次感谢来信支持《电软》的朋友们！



本期封面：最终幻想Ⅶ 少年归来

GAME INDEX

PS2

勇者斗恶龙Ⅷ……14
世界足球 胜利十一人8……16
绚烂舞踏祭……20
猎头者 救赎……23
地狱狂奔……24
星球大战 前线……26
天诛 红……28
J联盟 职业球会的创造'04……40
异度传说Ⅱ 善恶的彼岸……44
超能力战士……66
捉猴大乱斗……78
十二国记 威严的王道 红绿的羽化……82

GBA

牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们……49
转生学园幻苍录……50
特鲁内克大冒险3A……70

其他

最终幻想Ⅶ 少年归来……10

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

sina 新浪游戏
http://games.sina.com.cn
门户网站合作伙伴

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.140 2004/17
次世代传媒 VGAME.CN

新闻聚焦

索尼召开"PS祭"，发表PSP、PS3最新情报……4
S·E副社长本多圭司谈中国攻略……5

特别策划

电玩减肥新主张……30
使身体不再臃肿，让身心更加愉悦，用游戏燃烧我们的脂肪

异度神域圣传……96
XENO系列大回顾，剧情RPG神话深入研究，彻底探究游戏的魅力

攻略人行道

超能力战士……66
特鲁内克大冒险3A……70
捉猴大乱斗……78
十二国记 威严的王道 红绿的羽化……80

无双报道

最终幻想Ⅶ少年归来……10
勇者斗恶龙Ⅷ……14
世界足球 胜利十一人8……16
绚烂舞踏祭……20
猎头者 救赎……23
地狱狂奔……24
星球大战 前线……26
天诛 红……28

游戏研究所

J联盟 职业球会的创造'04……40
异度传说Ⅱ 善恶的彼岸……44
牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们……49
转生学园幻苍录……50

科普园地

玉米的硬件乱弹4……88
游戏机的防尘与保养……90
PS2金手指使用讲解……91
3DCG的制作过程（七）……92
GBA金手指游戏猎人V3……93

其它栏目

编辑手札……2
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……37
游戏的黄金……52
人间五十年……54
RPG怪物事典……55
闯关族的家……60
大墙画廊……64
秘技天地……102
足球学堂……104
市场风标……108
三栖下午茶……109
游戏宠物……110
闲扯游戏吧……114
龙哥热线……118
新作发售表……120



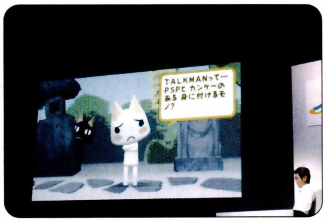
电击收藏 VOL.37

■ 劲作第一刻 数码恶魔传说
■ 魅力策划 合金装备3 超强演示
■ 劲作第二刻 皇牌空战5
■ 大象开口 畅谈寂静岭
■ 日本游戏销量排行榜
■ 幕后珍贵影音 最终幻想12
■ 精选百分百 寂静岭4 房间
■ 日文地狱 KOF丽安娜登场
■ 精选MV 怪物史莱克2

特报 SCOOP 索尼召开“PS祭”，发表PSP、PS3最新情报



↑PlayStation Awards颁奖现场汇集业界英才。



↑在PSP上发售的井上多罗是名副其实的随身玩伴。



↑以久多良木为首的五个伟人缔造了PS的辉煌。



↑SCEJ首席技术执行官茶谷公之。

本刊日本专讯　7月12日，索尼历史上规模最大的一次“PlayStation Meeting”在日本东京召开。此次大会除去向人们竭尽所能地展示PSP的强大魅力以外，索尼还就PS3的发布日期首次进行了说明。由于其中不乏读者关心的问题，因此本刊特地做了周密的安排，为读者采访到了一些最新情报。

久多良木放言，“PS3年内发布”！

“PS2的下一代主机将于本财年正式发表，预计在2005年E3展上进行样机展示，而后在9月份的东京游戏展上提供游戏试玩。”久多良木健在本次大会上首次就PS3的发布时间作出了说明。

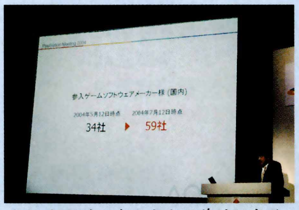


↑正在介绍PS3现身时间的久多良木健。

索尼在“PlayStation Meeting”上发布PS3现身时间表，这无疑令许多人感到意外，那么索尼究竟是胸有成竹，还是为了与微软对抗而故弄玄虚呢？稍有资历的玩家大概还记得，当初索尼也曾故意诱使SEGA率先公布了DC的设计规格和标准，然后针对DC的弱点，修改了PS2主机的部分规格，并有选择性地进行比照式宣传，造成DC在发售初期便无法形成有效的市场。这次是否也打算引蛇出洞，给微软以压力，让其率先公布Xbox2使自己在宣传上能够有的放矢呢？现在还很难判断，其实若是说索尼自己也感受到了来自MS的压力也不为过吧。根据常理来看，PS3在明年E3上正式出展的可能性并不大，最多也就只是一些演示画面或者一段宣传片而已。如果Xbox2按兵不动，PS3是不会急于冲出战壕的。业界认为，主机争夺的筹备工作主要会集中在明年的TGS到后年的E3，2006年以后，新一代平台的战争才会拉开帷幕。

全球123家厂商加盟PSP

继索尼在E3展上宣布99家厂商加盟PSP以后，今天又有24家公司决定加入索尼阵营。这样算来，PSP在全球范围的第三方厂商数量就将达到空前的123家，其未来的大手笔可见一斑。以下为本次大会发布的最新加盟PSP的厂商名单：Eidos、AQUAPLUS、ATARI Japan、Athena、Arika、Imagineer、Interchannel、Entertament Software Publishing、加贺tech(Kagatech)、Global A Entertament、X-Nauts、KEMCO、Sun Electronics、Sunrise Interactive、Jaleco、Titus Japan、chunsoft、D3 Publisher、HAMSTER、FOG、Mycom、MediaWorks、YAMASA Entertament、Ubi Soft。



↑加盟PSP的日本厂商由以前的34家增加至59家。

日本厂商发布59款PSP对应游戏

与上述123家厂商加盟PSP所对应的消息是，根据大会发布的数据，由日本厂商正在开发中的PSP游戏已经达到了59款，与E3期间公布的数字相比，又增加了23款。与此同时，大会还证实了“真·三国无双”和“井上多罗”将与PSP主机同时发售的消息。KOEI方面的制作人更表示，“不仅“真·三国无双”将会随主机首发，如果开发工作一切顺利的话，我们的其它两部作品也会与PSP同步上市。”

日本厂商宣布为PSP开发的游戏情况(59款)

厂商	游戏名称/类型
IDEA FACTORY	新天魔界(SLG)
ARIKA	TGM-K(PUZ)、TECHNIQUE CUTE(音乐动作)
EA	泰格伍兹PGA TOUR R(SPG)、极品飞车 地下竞速(RAC)
CAPCOM	VAMPIRE CHRONICLE(FTG)、恶魔猎人(ACT)、幻侠乔伊(ACT)
元气	首都高赛车(RAC)
KOEI	三国志(SLG)、真·三国无双(ACT)、麻雀大会(TAB)
KONAMI	伊苏-那比西迪姆的匣子(A·RPG)、麻雀格斗俱乐部(TAB)、迷宫型探索怪物射击(FPS)、合金装备 卡片(未定)、力量职业棒球系列(棒球)、胜利十一人系列(SPG)
CYBERFRONT	Colon(PUZ+ACT)
SUCCESS	雀MATE(TAB)
Sunrise Interactive	新型模拟游戏(SLG)
SQUARE-ENIX	未定(不明)
Spike	RS Revolution(RAC)
SEGA	噗呦噗呦狂热(ACT+PUZ)、Project S(不明)
SCE	GT赛车4便携(RAC)、攻壳机动队SAC(FPS)、萨鲁盖(ACT)、萨鲁盖切(ACT)、德比(赛马SLG)、天键地门(A·RPG)、TALKMAN(不明)、随身玩伴(对话游戏)、波波罗克洛伊斯物语(RPG)、大众高尔夫(SPG)
TAITO	PUZZLE BOBBLE(PUZ)
TOMY	动作游戏(ACT)
DORASU	多拉斯柏青哥(TAB)
NOWPRO	超能力许可(PUZ)、怨灵之村(恐怖AVG)
NAMCO	新文字猜谜(PUZ)、新山脊赛车(RAC)、T.O.E.(RPG)
日本SOFTWARE	魔界之声(S·RPG)
HUNDSON	天外魔境(RPG)、炸弹人(ACT)、炼狱The Tower of Purgatory(A RPG)
BANDAI	嘎嘎布(RPG)、机动战士高达(未定)
BANPRESTO	超级机器人大战(未定)
FROMSOFT	AC FORMULA FRONT(机器组装SLG)
Marvelous Interactive	A.I.系列围棋(TAB)、A.I.系列将棋(TAB)、A.I.系列麻雀(TAB)、川之垂钓系列(RPG)、成为驾驶员吧系列(SLG)、牧场物语系列(SLG)
YUKES	职业摔跤(SPG)
WORKJAM	侦探神宫寺三郎(AVG)

↑以上游戏的名称全部为暂定名，今后存在变动的可能。

来自本次大会的其他消息

●久多良木健重申了PSP将于今年底在日本首发的计划，但是他没有对PSP欧美延期的传闻做出任何说明。

●在大会发言中，久多良木健风趣地把PS和PS2比喻为PS家族的两位长兄，而把PSP称作家里的小女儿。

●索尼在PlayStation Awards大会上对5位SCE元老的杰出贡献进行了表彰。索尼官方称“PS十年的成就与这5人的努力牢不可分”。而这5位“PS伟人”分别是：久多良木健（原SCE开发部部长）、高桥裕二（原SCE业务部部长）、德中晖久（原SCE副社长）、丸山茂雄（原SCE副社长）和佐藤明（原SCE副社长）。

●索尼再次证实了PSP与PS2具备联动性，并且暗示PSP将于目前大红大紫的EYE TOY实现某种更具娱乐性的互动。

●由SCEJ第二制作部山本吉辉开发的PSP翻译软件《TALKMAN》成为了大会上的又一亮点。据介绍，这是一种支持9种语言的语音翻译软件，在大会现场，索尼展示了使用头戴式耳机麦克进行实时翻译的画面。有趣的是，当玩家说日语的时候PSP屏幕上就会出现日本国旗，当玩家说英语的时候就会出现美国国旗。从大会的演示情况看，《TALKMAN》的翻译速度相当快，几乎没有拖延的感觉。

●SCEJ首席技术执行官茶谷公之表示，借助无线局域网Wi-Fi的Adhoc模式，PSP所搭载的IEEE 802.11有望实现最多16台机器的通信功能。如果该功能成为现实，那么即便玩家身处在地铁或者公共汽车上，也一样可以享受到通信对战的乐趣。



↑「TALKMAN」的操作画面

●索尼没有就人们关心的PSP电池的续航能力再次做出说明。

索尼颁奖表彰2003年热销作品

依照惯例，在PlayStation Meeting 2004结束之后，索尼召开了PlayStation Awards颁奖大会，以表彰在去年取得优秀销售记录的软件作品。本次荣获白金奖的百万大作有4款，销量达到50万套的金奖作品有11款。



←领奖台上的堀井雄二再次做出了「DQ8肯定今冬发售」的承诺。

白金奖作品（销量在100万份以上的PS2游戏）		
游戏名称	厂商	发售日
战国无双	KOEI	2004年2月11日
实况足球 胜利十一人7	KONAMI	2003年8月7日
勇者斗恶龙5 天空的新娘	SQUARE-ENIX	2004年3月25日
大众高尔夫4	SCE	2003年11月27日
金奖作品（销量在50～100万份的PS2游戏）		
德比赛马04	Enterbrain	2004年4月22日
鬼武者3	CAPCOM	2004年2月26日
真·三国无双3 猛将传	KOEI	2003年9月25日
实况职业力量棒球10	KONMAI	2003年7月17日
实况足球 胜利十一人4 最终版	KONAMI	2004年2月19日
GT赛车4 序章版	SCE	2003年12月4日
J联盟职业球会的创造！3	SEGA	2003年6月5日
太鼓的达人 三代目	NAMCO	2003年10月30日
机动战士高达 相逢在宇宙	BANDAI	2003年9月4日
机动战士Z高达 奥古对提坦斯	BANDAI	2003年12月4日
龙珠Z2	BANDAI	2004年2月5日

访谈 TALKING SQUARE-ENIX副社长本多圭司谈中国攻略

本刊讯 根据SQUARE-ENIX在股东大会上发布的消息，该公司副社长兼董事本多圭司将受命长驻中国上海，以进一步加大SE对于中国网络游戏市场的拓展力度。由于本多圭司在SE内部的显赫地位，该消息不仅令日本业界感到震惊，我国玩家亦表示关注。6月18日，也就是SE股东大会的第二天，即将来华的SE副社长本多圭司接受了记者的专访，就读者关心的SE中国战略的一些细节进行了说明。

记者：作为SQUARE-ENIX公司的副社长，您为什么选择亲自来到上海。

本多：中国是亚洲潜力最大的市场。就我个人的看法，中国马上就会进入像日本6、70年代一样的经济高速增长期，并最终成为规模与美国相当的巨大市场。有鉴于此，我们不会袖手旁观。

记者：据我所知，在S·E合并之前ENIX就已经进驻中国市场，具体是什么时候呢？

本多：最初我们在台湾省试探性地开展了在华业务，结果却取得了预想以外的成绩，这说明我们对于中国市场的评估是准确而英明的。2001年12月，我们正式进入大陆市场，并与台湾的SOFT STAR合资成立了“网星史克威尔艾尼克斯”。（编者注：网星史克威尔艾尼克斯的注册资本金为400万美元，员工总数在2002年末已接近200人）可以说，ENIX在1999年已经开始对中国的网络环境进行整合，从这层意义上讲，我们在中国对于网络游戏的动作，比日本本土还要早！



↑《魔力宝贝》在我国的平均在线人数曾突破过10万人。



本多圭司。S-E副社长，原ENIX社长。1982年毕业于日本早大理工学研究所，之后就职于乃村工艺社。1987年进入ENIX，曾被派遣至美国致力于海外市场的开发，1998年升任公司董事。

记者：日本方面已经宣布SE的在华业务将以PC平台的网络游戏为主，是什么促使SE做出这一决定的呢？

本多：2001年9月我们发售了对应PC的网络游戏“魔力宝贝”（CROSS GATE），这款游戏在中国引发了不逊于当年FC在日本的空前盛况。它的成功坚定了ENIX开拓网游市场的决心，所以今后我们的在华业务也会以网络游戏为主。

记者：在中国大陆，网星最初选择在北京设立办事处，这种做法似乎与UBI等公司优先上海地区的举动相左，其原因是什么？

本多：在中国经营游戏产业要通过这样那样的许可，在行政机关密集的北京设立办事处，可以有效地提高相关事物的办理速度。另外，北京的理工院校很多，开发团队的实力也会有所保障。

记者：上海分部是什么时候成立的？

本多：大约在北京办事处成立的3年之后。在北京经营游戏产业要承受很大压力，上海的环境则相对宽松一些。

记者：您对中国玩家有何印象？

本多：由于地域差异，玩家对于游戏的理解也有海天之遥。在中国，主流的网游玩家很难接受那些系统复杂、难度较高的游戏——正因为如此，以交流为主的“魔力宝贝”才能大获成功。与单机游戏相当发达的日本相比，网游更强调游戏后续的管理与服务，游戏性倒被摆在了次要位置。

记者：以SQUARE-ENIX的实力而言，网星在中国存在竞争对手吗？

本多：一些韩国和台湾厂商都颇具势力，他们的业务拓展速度令人震惊。然而更加值得注意的是盛大网络，他们对中国的网游市场进行了大规模的调研分析，并且抢占了先机。当然，如果我们能够开发出一些迎合中国文化的作品，局面就会对网星更加有利。

记者：SE在日本和欧美对于手机游戏的重视程度有目共睹，那么在中国呢？

本多：手机在中国的普及率几乎是人手一台，对于这样一个规模巨大的用户群我们当然不会置若罔闻。网星在2003年底已经开始了相关业务，估计在今年9月还将推出新的服务项目。在努力拓展网游市场的同时，我们也会兼顾手机业务。

记者：您对中国有什么印象？

本多：每个月我只有2、3天回到日本，其余的时间几乎全部呆在上海。我觉得上海这座城市有一种神秘的力量在不断涌动，我认为这就是中国市场所蕴涵的巨大潜力。

访谈 TALKING 任天堂社长岩田聪日本访谈实录

本刊综合消息　最近，任天堂社长岩田聪在接受日本媒体采访时，澄清了关于新主机Revolution发售后将终止GC软件供应的传闻。岩田表示，“就像NDS与GBA的平行战略一样，Revolution的发售并不意味着GC将寿终正寝。”同时，他还就记者的提问对目前业界的现状发表了看法。然而有趣的是，岩田的许多观点都与其前辈山内溥惊人的相似，看来任天堂的固执仍然不可改变。

记者：CESA的数据表明，2003财年日本游戏市场的规模继续缩小，与1997年相比，总销售额锐减了40%，您认为是什么原因导致了这种现象？

岩田聪：我觉得游戏过于复杂是造成玩家流失的主因，包括宫本茂在内，任天堂社内的所有开发人员都对这个问题给予了足够的重视。当然整个业界都应对此有所警惕。

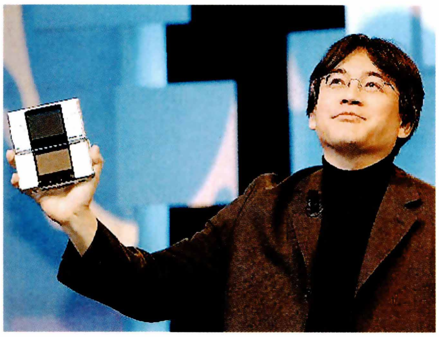
记者：索尼的PSX在去年冬天发售，您认为它会对任天堂造成影响吗？

岩田聪：确切地说，PSX是一种家用电器，而不是游戏主机，所以我认为这个问题还是问松下或东芝这样的厂商比较合适。

记者：GBA在去年的销售情况如何？

岩田聪：总出货量是1800万台，没有完成2000万台的预期目标。GBA在北美和欧洲卖得出奇的好，但是在日本本土却不尽如人意。

记者：许多人把GC的低迷归罪于任天堂在成年玩家中缺乏号召力，您对这种论调有何看法？



↑2002年5月31日，岩田聪从山内溥手中接过了任天堂社长的教鞭。

岩田聪：我们认为游戏应当奉行全年龄的路线，当然认真考虑如何吸引大龄玩家也是非常必要的。我们在去年推出的《瓦里奥制造》就吸引了许多上班族，该游戏的成功说明任天堂的游戏并非只是小朋友的专利。

记者：网络游戏是时下的最时髦话题，索尼和微软对于拓展网络事业不遗余力，但是任天堂却无动于衷，这是为什么呢？

岩田聪：这个问题我们已经解释过很多次。原因很简单——家用机领域的网络游戏还没有形成气候。举例来说，单机版“大众高尔夫”的销量突破半百，但是在线版却只卖出了不到15万套，这表明电视游戏玩家还没有真正接受网络游戏这种形式。去年许多公司都预测网游会大红大紫，但是圣诞期间却没有一款网络游戏能够主导市场。有鉴于此，我们仍将按兵不动。

记者：掌机与家用机游戏的开发成本究竟有多大差距？

岩田聪：我所知道的，一款掌机游戏的开发成本大约是1至2亿日元，而一款家用机游戏大约是5亿日元，当然这并不代表所有游戏。

记者：目前NDS的进展如何？

岩田聪：大部分第三方软件商都会因为给NDS开发软件而感到激动。我们根本不觉得向软件商推销DS是个问题，确切地说，第三方软件商已经全部到位了。现在我们必须把全部精力集中在成功发售主机上，这才是软件商希望看到的。

记者：索尼PSP的发售日也定在今冬，而且其宣传攻势似乎比NDS更加猛烈。您是否把它看作NDS的主要竞争对手？

岩田聪：我不认为消费者会把NDS和PSP视为同类产品，就像PSX不会对GC构成威胁一样，NDS也不会与PSP正面竞争。

记者：目前“谈婚论嫁”似乎已经成为了业界的时尚，任天堂是否有计划与一些重量级厂商展开合作呢？

岩田聪：作为一家硬件提供商，我们当然希望与更多的第三方厂商展开合作，不仅是日本公司，与海外公司的合作同样至关重要。现在我们正在与一家欧美公司进行谈判，如果进展顺利的话，在年底之前将完成一笔大买卖。

软件 SOFTWARE FC经典不朽，冷饭热炒竟成大餐 FAMICOM MINI第三弹确定8月推出

本刊日本专讯　尽管业内人士对于“FC MINI”的冷饭行为颇有微词，但是这些重新从坟墓里挖出来的经典还是取得了商业上的成功。根据任天堂在7月7日发布的消息，“FC MINI”第3弹将于8月10日发售，这次的10款游戏分别是《超级马里奥兄弟2》、《谜之村雨城》、《银河战士》、《PARUTENA之镜》、《林克大冒险》、《新鬼岛 前后篇》、《FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇》、《FC侦探俱乐部 PART2 站在后面的少女 前后篇》、《恶魔城德拉克拉》、《SD高达世界 GACHAPON战士 ScrambleWars》，价格都是2000日元。



第一套于今年2月9日发售，由于市场反响热烈，随后于5月21日推出第二弹，结果不负众望，全套销量再度突破百万。截至6月末，FC MINI累计销量已达惊人的270万套！但是令许多GBA玩家感到遗憾的是，任天堂宣布，在FC MINI的第三弹推出之后，该系列就将暂时告一段落。

硬件 HARDWARE PS3内存可能降至256兆 索尼性能豪言面临尴尬

本刊日本专讯　来自“Rambus开发者论坛2004”的消息称，一直标榜能够改变游戏方式的PS3的实际性能，也许没有以前宣布的那么高。据与会人士的说法，PS3的内存容量将由之前的512Mbit降为256Mbit。而业内人士认为，成本问题是索尼作出这项决定的主因。但在降低内存总容量的同时，索尼很可能同时提高内存带宽以削减性能上的负面影响，以保证PS3仍然具备足够的吸引力。

关于新主机的发售时间业界众说纷纭，有消息称PS3将于2005年末开始量产，2006年初正式发售。但也有消息说PS3发售日将不会早于2006年冬，而且使用CELL作为中央处理器。

特报 SCOOP 我国游戏产业逐渐步入正轨 首个软件分级制度即将推出

本刊讯　我国的首个游戏软件分级制度（简称VGRS）将于今年10月正式出台，该标准将参考日、韩等游戏发达国家的分级方法，大量收集游戏样本，并聘请社会学家、青少年代表、以及游戏厂商共同参与讨论，在8月份拿出草案，经主管部门审批后于10月份推向市场。

标准制定工作小组的刘珉表示，“在我国，无论是8岁、18岁，还是80岁的网络游戏玩家，在选择游戏的自由上，都没有任何差别。许多判断力不强的未成年人很容易混淆游戏与现实之间的关系，在游戏中受伤害，在现实中寻求平衡。”

据称，本次游戏分级制度是由信息产业部牵头制定的，而具体的年龄划分大概有3个等级，分别是“适合青少年”、“家长老师指导下”以及“只适合成年人”。

随着游戏产业在我国的普及，伴随游戏而成长起来的一代究竟会变成什么样子，已经成为社会学家和相关机构所关心的一个问题。而本次分级制度的出台无疑会最大限度地增加消费者（尤其是孩子的父母）对于游戏产品的信任度和安全感。从长远角度讲，它将对我国游戏产业的发展起到巨大而深远的意义。

★CAPCOM全资子公司Clover Studio已于7月1日正式成立，先前开通的官方主页亦大幅更新。★应景之作《蜘蛛人2》的全球销量已经达到了惊人的200万套。开发商Activision称，《蜘蛛人2》所创造的丰厚利益将使他们的全球策略更加灵活。★生化系列中的传奇BOSS追击者将肯定在电影版《生化危机·启示录》中出现，该片预定9月10日在美公映。★任天堂发表了他们与TOMY共同设计的“火影橙”限定版GBASP主机，该主机将于7月22日随“火影忍者RPG”同捆发售。主机顶部的“木之叶”标志是其最大特征。★注册会员超过50万人的FF11将于9月11日推出第2张扩张资料碟，同时该游戏也将于9月在欧洲投入运营，由UBI SOFT代理发行。★网络版生化的第二弹《生化危机：爆发FILE2》将于9月9日在日本发售，价格7140日元。★原定7月15日发售的GBA版《最终幻想1+2 A》将推迟到7月29日与玩家见面，SE称延期的原因是“测试过程中发现了无法及时排除的严重BUG”。★此前CAPCOM宣布移植给PS2的《街霸3 3rd strike》将于7月22日发售，但价格不明。

特报 SCOOP
世嘉中国今年八月开张 中国游戏开发者大受青睐？

本刊讯　本刊得到的最新消息，世嘉在中国的分社Sega of China将于今年八月在上海徐家汇附近正式成立，该分社有别于之前的世嘉华瀚，也不同于上海Sega WoWo制作所，而是兼有制作及市场推广多方面的正统分社，预计将大规模展开对华业务。据悉，SOC将开始大批招聘国内游戏软件开发人员，年内有望扩充开发队伍至200人左右，Sega WoWo原开发队伍是否将被整合入SOC制作部目前尚不清楚。

除了借用国内廉价高质的开发资源之外，SOC的主要目光还集中在日益增长的国内网络游戏市场，在国内代理方面饱受磨难的 Phantasy Star Online 仍然在计划中并有望登场，此外世嘉还将向中国大陆引入其他流行的日本网络游戏，在这个全世界最大的网游市场中争取自己的份额。

SOC招募游戏制作人员的举动，加上SE副社长本多圭司对上海分设的期待和展望，势必在申城掀起游戏开发的热潮。目前，上海已有包括Sega，SquareEnix，Konami，Ubi，Tose，Inforgrams在内的多家国际化游戏开发公司，以及盛大、九城等本土软件制作所和微软亚洲研发中心，随着明年EA中国分社的正式建立，上海成为中国游戏软件开发业的硅谷已指日可待。而市场方面，各大公司也都不约而同地表现出对国内MMO RPG市场的强大兴趣，随着这些公司的介入，中国网络游戏的发展也必将进入一个更为多彩的黄金时代。

本刊记者已收到来自世嘉的邀请，本月底将从上海为您发回SOC的最新动态。

软件 SOFTWARE
索尼RPG韩国市场全线覆没 韩国PS2软件战略有待调整

本刊韩国专讯　索尼曾一度以众多RPG游戏的惊人畅销而感到自豪，但是这种自豪感却在韩国市场变得荡然无存。根据相关机构的统计，SCEK在去年于韩国推出的RPG游戏全部陷入苦战，其中目标销量10万套的《宿命传说2》只在韩国卖出了4万套，即使是《FFX-2》这样在日本最炙手可热的RPG游戏，在韩国也仅售出了不到5万套，其它二线作品的窘境更可见一斑。

虽然索尼曾表示PS2在韩国85万台的普及量，是制约RPG大作销售的主因，但是从韩国业内却传来了不同的声音，某流通公司的工作人员表示，“在韩国，大部分家用机玩家很看中游戏的爽快感和娱乐性，因此相对于系统烦琐的RPG而言，动作游戏更容易引起消费者的关注。”而《铁拳4》在韩国超过10万套的成绩则成了这种说法的最好例证。



虽然RPG游戏在日本拥有不下数百万拥趸，但是在海外市场却始终难有大的作为。而且以日本业界目前的能力而言，并没有灵丹妙药来解决这一问题。许多中小公司的作品得不到良好收益，这无疑会使得RPG游戏的制作进一步萎缩。目前，RPG游戏的发展前景已经引起了日本业界的普遍关注。

硬件 HARDWARE
史上最便宜的可视电话发表 GBA新周边掀起视频交流热

本刊日本专讯　一直标榜“纯”游戏理念的任天堂，其实一刻也没有放弃对于游戏周边领域的追求。经他们授权，日本著名周边生产商Digitalact公布了一种GBA（含GBASP）专用的可视电话周边“CAMPHO ADVANCE”。



↑显示在GBA屏幕上的通信画面。

据介绍，“CAMPHO ADVANCE”是一套利用GBA与普通电话线路(analog线路）进行视频通话的系统。由于该产品捆绑了内置摄像头的卡带和耳机，因此无需附加购买其它配件，其价格只有19000日元，相当于同类产品的1/5，堪称史上最廉价、最特别的携带式可视电话。


↑用CAMPHO ADVANCE与GBASP相连接时的样子。

CAMPHO ADVANCE采用卡带的方式插入GBA主机，内置分辨率11万像素CMOS摄像头，运动画面每秒5帧。在GBA屏幕上，可以显示对方的影像、自己的影像以及选项菜单，而操作只需通过GBA本身的按键就可以轻松完成。

种种迹象表明，“CAMPHO ADVANCE”将是任天堂对于NDS搭载可视电话功能的一种提前预演。

“CAMPHO ADVANCE”的发售日定在7月30日，目前已经在网络上接受邮购。也许是想达到奇货可居的效果，Digitalact称CAMPHO ADVANCE的首批出货量只有1万套。

软件 SOFTWARE
口袋妖怪预定9月16日继续敛财 系列最新作“绿宝石”情报公开

本刊日本专讯　任天堂的赢利最大法宝口袋妖怪即将再一次洗劫小朋友的荷包。根据《少年跳跃》杂志的最新消息，在事先毫无征兆的情况下，其最新作《口袋妖怪　绿宝石》已经确定在9月16日发售，同捆无线转接器(wireless adapter），定价4800日元。

口袋妖怪是任天堂近10年来获利的最大保障，至今已经发售过16个版本，累计销量突破1亿套，为任天堂品牌的全球普及立下了赫赫战功。

从《少年跳跃》发布的情报看，新作将具备如下特征：故事背景以大地与海洋为主题；竞技场模式包含7种对战形式；主人公造型焕然一新；在一对一的战斗中，敌方角色的伙伴随时有可能加入，游戏难度增加。

口袋妖怪原来并不是任天堂的作品，它是由一家叫作Game Freak的名不见经传的小公司所开发的。由于任天堂对于Game Freak的创意颇为赏识，才决定对其注资，并逐渐把口袋妖怪当作重点游戏培植起来。

事件 EVENT
欧洲任天堂总裁脱离山内企业 业界怀疑大卫·高森遭到总部罢黜

本刊欧洲专讯　前不久还抨击微软过早发售XBOX2无异于欺骗玩家的欧洲任天堂总裁大卫·高森（David Gosen），日前辞去他在山内企业的所有职务。任天堂方面也证实了这一消息。

根据近期英国游戏产业报告MCV的报道，大卫·高森将于8月31日前离开任天堂欧洲分部，此后他将在移动娱乐公司Digital Bridges中担任COO。而不再与任天堂存在任何关系。

任天堂没有对大卫·高森的离职作出任何说明。他们的发言人只是表示，“大卫在过去的五年中为任天堂做出了巨大的贡献，我们对他的努力表示衷心的感谢，并预祝他在未来也能取得成功。”而在大卫的离开后，吉姆·米瑞克（Jim Merrick）和提姆·弗雷（Tim Freystedt）将分别担任任天堂欧洲市场部的主任与经理，以接替大卫·高森的职务。

不过来自业界内部的消息却表示，大卫·高森很可能是被任天堂罢免而不是自动辞职的。至少一些非官方渠道的消息证实了上述说法。

大卫·高森于5年前进入任天堂，此后一直致力于任天堂欧洲事业的推广。但是当NGC在陷入苦战的时候，大卫·高森却显得束手无策。根据互联网的小道消息称，一些原日本任天堂的员工被纷纷派遣到欧洲，以监视大卫的工作。因此这次大卫的突然辞职，似乎无法看作是他的个人行为——业界更加倾向于大卫得知自己将被罢免后，主动提出离职的说法。



↑6月初，以任天堂欧洲总裁的身份出席新闻发布会的大卫·高森。

无论如何，大卫的离去已经为正处于逆境中的山内企业增添了一些不安的气氛。有关欧洲任天堂的消息请读者留意本刊续报。

电软十周年庆祝系列活动之四“东京游戏展玩家团”强势推出，详情请见本期第56页!!

中国电玩榜
CHINA TOP GAMES

2004年第17期（统计时间2004年6月29日—7月13日）

1


最终幻想10

机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——

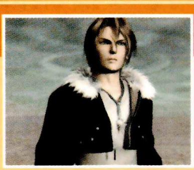
上期 1
计票 564

2


实况世界足球·胜利十一人7

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——

上期 4
计票 543

3


最终幻想8

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——

上期 5
计票 509

4


真·三国无双3

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

上期 2
计票 487

5


鬼武者3

机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

上期 3
计票 485

名次	游戏	机种	厂商	类型	其他	计票
6	生化危机	GC	CAPCOM	AVG	—	416
7	黄金太阳	GBA	NINTENDO	RPG	—	404
8	最终幻想X-2	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	—	392
9	零·红蝶	PS2	TECMO	AVG	—	380
10	恶魔城·月下夜想曲	PS	KONAMI	ACT	—	378
11	忍	PS2	SEGA	ACT	—	370
12	龙珠Z2	PS2	BANDAI	FTG	—	347
13	战国无双	PS2	KOEI	ACT	—	336
14	合金装备2·本质	PS2	KONAMI	ACT	—	326
15	口袋妖怪·火红	GBA	NINTENDO	RPG	—	305
16	合金装备·索利德2	PS2	KONAMI	ACT	—	295
17	生化危机·爆发	PS2	CAPCOM	AVG	—	255
18	超级机器人大战D	GBA	BANPRESTO	S · RPG	—	244
19	牧场物语	GBA	Victor Interactive	RPG	—	230
20	口袋妖怪·红宝石	GBA	NINTENDO	RPG	—	204



第十六期中奖者 赵倩

游戏是我生活的一部分，《电软》则是我游戏生活中的调味品。我热爱生活，也热爱《电软》。我平时最喜欢的游戏就是《街霸》(呵呵，是不是觉得一个女孩子喜欢玩这种游戏不可思议呢？)，特别是《街霸EX3》。《街霸》系列很久没有推出新作了！这让我们这些FANS有些失望，但是就现有的游戏来说，每一款都堪称精品！我几乎每天都玩，虽说不敢自称是格斗达人，但是在与别人的对战中也是胜多负少！喜欢这一系列游戏的朋友可以找我啊！最后，我要感谢北斗颁这个奖给我！感谢《电子游戏软件》！感谢风林！感谢飞月！感谢小沛……感谢春丽！感谢肯……

统计截止共收到有效选票903张。

★不知是因为WE7行货的推出还是WE8的发售在即，本期实况7得票上升了不少，以微弱的差距屈居第二。不过如果WE迷们能够继续大力支持地话，相信下期就有可能把FF10拉下马来。PS上的恶魔城经典作品“月下”终于挤进了前十，本作众多的出城BUG当年可是讨论的热门话题之一呢。另外，龙珠Z2以及牧场物语也都是再次上榜，炎炎夏日，窝在家里种种地、养养动物也是一个不错的选择。生化危机的在线版游戏爆发成绩也不错，在我国用PS2上线游戏条件极其苦难的条件下还如此受欢迎，生化系列的魅力由此可见一斑。 责编/北斗

◆忍者外传——再接再厉，不断创新，让只有PS2的玩家流尽口水^-^（毛可） ◆樱坂消防队——一款防火知识的教育软件，提高了青少年对火的认识和火场自救的能力（李高）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜

CELLSTAR® 蜂星电讯

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4322张
（统计时间2004年6月30日－7月13日）

1	最终幻想10	965票
2	合金装备·本质	581票
3	鬼武者3	472票
4	真三国无双·帝国	458票
5	王国之心	443票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1 楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



四川 彭宇

湖南	田硕	辽宁	崔悦
重庆	王冬	山西	胡冰
四川	李旺	广西	李柏安
广西	潘颖	四川	曾宇
浙江	申晓明	山西	王超

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

北美家用机月销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	车手3	PS2	ATARI	ACT	2004.6.21	3
2	怪物史莱克2	PS2	ACTIVISION	ACT	2004.5.19	3
3	哈里波特与阿兹卡班的囚徒	PS2	EA	ACT	2004.6.2	6
4	分裂细胞·明日潘多拉	XBOX	UBI SOFT	ACT	2004.6.7	15
5	全光谱战士	XBOX	THQ	ACT	2004.6.1	2
6	血腥左轮	PS2	ROCKSTAR	ACT	2004.6.11	4
7	极品飞车·地下竞速	PS2	EA	RAC	2003.11.17	33
8	HITMAN·契约	PS2	EIDOS	ACT	2004.4.20	10
9	索尼克英雄	PS2	SEGA	ACT	2004.2.6	22
10	横行霸道·暴力都市	PS2	ROCKSTAR	RAC	2002.11.8	75

※英国方面,雅达利前不久发售的车手3颇受好评,就登上了排行榜第一的位置。而绿色的怪物史莱克紧跟其后,虽然电影已经正式在欧美上映并获得了极大的好评,不过离在我国正式上映仍然还有一段时间。没办法,只有耐心等待了,总不能去看D这么伤眼还伤身的事。值得一提的是,XBOX上的全光谱战士是一款相当不错的FPS游戏,有XBOX的玩家就绝对不能错过的作品！

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量	总
1	实战帕青哥必胜法!北斗之拳	PS2	SAMMY	SLG	5月27日	111463	总:556156
2	马里奥VS大金刚	GBA	NINTENDO	ACT	6月10日	80128	总:80128
3	FCMINI大盗伍右卫门·机关道中	GBA	NINTENDO	ACT	6月17日	39128	总:99024
4	PIKMIN2	GC	NINTENDO	ACT	4月29日	36216	总:367820
5	寂静岭4·房间	PS2	KONAMI	AVG	6月17日	34972	总:34972
6	横行霸道·罪恶都市	PS2	CAPCOM	ACT	5月20日	34704	总:356601
7	超级机器人大战MX	PS2	BANPRESTO	S·RPG	5月27日	30385	总:487088
8	樱坂消防队	PS2	IREM	ACT	6月10日	29185	总:29185
9	口袋妖怪·火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	28123	总:2122159
10	瓦里奥世界	GC	NINTENDO	ACT	5月27日	23964	总:96569

※上期销量榜的第二实战帕青哥本期中了头彩,北斗对其已经不想再多说什么了……而在我国大受掌机玩家欢迎的动作游戏马里奥VS大金刚也获得了第二的好成绩,比后面的FAMICOM MINI第二弹的伍右卫门足足高出5万的销量。不过仔细看一下这期的销量榜就能够发现,销量普遍比较低迷,就连KONAMI的恐怖游戏大作“寂静岭4”都不过4万。看来,SH4销量上要想有所突破,只能等它欧美版的发售了。

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002–2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	70331
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	24828
3	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	17063
4	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	15572
5	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	9172
6	AVALON之匙	（NAOMI2、SEGA、ETC）	8541
7	太鼓的达人5	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	7343
8	机动战士Z高达·奥古对提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	6764
9	VR战士4·进化	（NAOMI2、SEGA、FTG）	5412
10	时间危机	（SYSTEM246、NAMCO、STG）	4561

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	最终幻想12	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	3270
2	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、未定）	3026
3	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	1511
4	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	1383
5	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	1177
6	王国之心2	（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	869
7	GT赛车4	（PS2、SCEI、RAC、2004年秋）	795
8	实况力量职业棒球11	（PS2、KONAMI、SPG、2004年7月15日）	758
9	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	652
10	樱花大战5·永别心上人	（PS2、SEGA、AVG、2004年7月15日）	551

无双报道

曾经有一群处在各种不同的立场、为各种不同理由而战的战士。他们有些人是为了组织，有些人是为了伙伴，有些人则是为了自己。如今，这些战士再度结合在一起，这一次他们又将为何而战呢？

梦或现实



Aerith Gainsborough 爱莉斯 盖因兹布鲁

■今夏发售■SQUARE · ENIX■价格未定



在《最终幻想Ⅶ 少年归来》2年之前，爱莉斯倒在了萨菲罗斯的刀下，永远的告别了人世。下图中，爱莉斯与克劳德两人背靠背站在一片花田中的景象应该是克劳德的回忆吧，又或者爱莉斯真的复活了？这一切到底是梦想还是现实呢？相信在这片纯白的天空下，两个人应该有很多话要说吧？在《最终幻想Ⅶ 少年归来》中，关于爱莉斯的详细情况一直是受到厂家重重保护的不解之谜。但是，由于目前已经放出了一个克劳德守候在忘却之都湖畔的画面，所以爱莉斯登场的可能性似乎还是很高的。

目前为止已经公开的主要角色



卡达加、雅兹、洛兹



与克劳德敌对的3个青年。他们从何处而来，又为何而战，这一切至今仍然是个谜。但这三个人都是一头银发，长着一双如同祖母绿般的魔晃色双瞳。尽管目前已经公开了他们对一群孩子进行演说、向一个身穿白色披风坐在轮椅上的人物跪拜的画面，但至于其中的缘由仍然尚未明朗。

萨菲罗斯



在《Ⅶ》中与克劳德展开壮绝战斗的男子。虽然目前已经公开了部分关于他的画面，但这些究竟是往日的记忆，或是萨菲罗斯真的再次出现在克劳德面前，真相尚且不得而知。从卡达加的台词中我们可以得知卡达加等人还有一个“哥哥”，难道说这个“哥哥”指的就是萨菲罗斯吗？



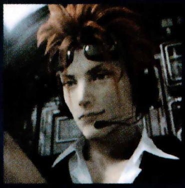


巴瑞特·瓦莱斯



作为反神罗组织“Avalanche”的领导者，率领着众多跟随者的勇敢男人。虽然由于神罗组织失去了妻子和一只手，但义女玛琳的存在使得他并未因复仇而冲昏头脑，虽然外表冷硬但内心却非常善良。巴瑞特在本作的具体详细情况尚未公开，但这两年来他一直和玛琳住在一起，和蒂珐也保持着联系。

莱诺、路多

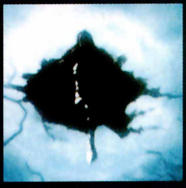


隶属神罗公司的精锐部队“TARKS”。虽然目前尚不知道他们是否将在这个2年后的世界继续活动，但作为该部队成员的莱诺和路多肯定将会登场。虽然他们过去和克劳德是敌对关系，但这次也会和3个神秘青年展开战斗。看来在本作中，克劳德与莱诺、路多很有可能为了对付共同的敌人而成为伙伴。





文森特·瓦伦蒂恩



接受神罗公司施行的数种人体改造实验，并由此得到了变身成怪物的能力的原“TARKS”的成员。虽然外表沉默寡言，但却对克劳德敞开了心扉。在本作中，他会将自己掌握的情报传达给克劳德，并从旁协助他吗？从文森特忧郁而神秘的表情中，我们仿佛可以感到他的悲伤至今仍然没有消失。

蒂珐·罗格哈特



克劳德的青梅竹马，也是知道他的过去的惟一女性。在《Ⅶ》中作为“Avalanche”的一员，以华丽的格斗术赢得了无数玩家的喜爱。现在在塞布斯海恩的店里工作，照料着一个叫做迪恩塞尔德的孤儿。从公开的画面中我们可以看到她与洛兹激战的场面，相信她的格斗技术仍然像以前一样出色。





「克劳德……最近过的怎么样?」

在塞布斯海恩的店里工作的蒂玹似乎正在和谁通电话。2年后，克劳德和蒂玹两个人虽然相隔两地分别生活，但从克劳德出现在蒂玹家的画面来看，这两个人极有可能再度相见。他们之间的关系是否将发生改变呢?



蒂玹专注地听着话筒中传来的克劳德的声音，眉头轻皱脸上露出了忧郁的表情。看来她对克劳德仍然非常关心。

克劳德的敌人——三个神秘青年 他们的真实身份到底是什么!?



卡达加既是三人中最年轻的也是领导级人物，他一方面情绪起伏激烈，一方面又很冷静凶狠。雅兹犹如女性般的华丽外表常会留给人深刻的印象，然而与其外表相反，他在战斗中却有着不将敌人杀得体无完肤就不罢休的残忍劲儿。洛兹拥有强健的身体和惊人的力量，然而性格却很孩子气，动不动就哭鼻子。





图中的这三个青年就是从《最终幻想VII 少年归来》开始登场的新角色——卡达加、雅兹和洛兹。他们袭击克劳德，并与莱诺、路多交手。虽然不知道这三个人为什么要与克劳德为敌，与萨菲罗斯之间又是什么关系，但他们将是整个故事的关键人物这一点是不会错的。



APhone

这就是克劳德在片中使用的手机

不知是否是为了方便与人联系，克劳德总是随身带着手机。而现实中，一款同样设计的手机也将由NTTDoCoMo发售，名字则叫做“CloudBlack”。不知中国的玩家是否能有机会扮演克劳德，亲身体验这款超酷手机。

FOMA P900iv



昔日熟悉的伙伴也将登场!?



走在广场上的西多举起手和某人打着招呼，沉重的长矛枪扛在他的肩头犹如无物。

传说中的驾驶员西多

传说的飞空艇驾驶员。在和克劳德等人相遇之后，因为无法放弃飞翔的梦想，所以告别故乡和伙伴们开始一起旅行。外表老成，但实际年龄只有32岁。经过两年的历炼，西多显得更加坚强稳重。



在一条陌生的街道上狂奔的赤红十三，燃烧般的尾巴、刺青和足饰令人格外怀念。

勇猛的战士赤红十三

曾在神罗大厦中帮助过克劳德的基族末裔。身上刻有“RED XIII”的刺青，拥有高等智慧，会讲人话，拥有锋利的爪牙。决心为了故乡CosmoCanyon的伙伴，为了拯救世界而战。



DRAGON QUEST VIII

勇者斗恶龙VIII 天空海洋大地与被诅咒的公主

PS2		
厂商：SQUARE · ENIX		发售日：2004年冬预定
类型：RPG	价格：未定	监制：堀井雄二

主人公和同伴们的最新、最详细的情报大公开！





在3月25日发售的“DQ5 天空的新娘”同捆的“珍稀影像DISC”中，我们看到了关于DQ8的一些预告信息。而就在最近，本作终于确定了将于今冬发售，还有就是角色的一些情报终于公布了，下面我们就来看看这部备受期待的名作的最新情报吧！



主人公

特征
战斗中使用剑。
为了某个目的而进行冒险。
兜里好像装着奇怪的动物。

主人公当然就是玩家的化身了！他一身探险家的打扮，背着剑，为了某个目的而进行着自己的冒险……


坐着马车去各地冒险！


→主角手持火炬在四周被大水浸满的山洞里行走。手中的火炬会随着时间流逝而熄灭吗？被火炬照到的地方是否会有明显的明暗变化呢？



神秘的塔楼里是什么在等待主人公的到访？

这个通体被藤蔓所包围的塔楼，高高耸立，直入云霄！但是在这周围却被一股神秘的雾气所包裹。主人公正奔赴这座塔楼，看来他的目的地正是这里，难道里面有隐藏道具吗？还是有什么强大的敌人在等待主人公去挑战呢？

DQ历代女主角情况一览

角色名	职业	性格	登场作品
罗拉公主	拉达托姆的公主	一根筋	DQ
姆恩布尔克的公主	姆恩布尔克的公主	冷静沉着	DQ II
艾莉娜	桑多海姆的公主	泼辣	DQ IV
比安卡	旅店的女孩	成熟	DQ V
芙罗拉	有钱的女孩	温柔	DQ V
玛丽贝尔	渔夫女孩	凶悍	DQ VII

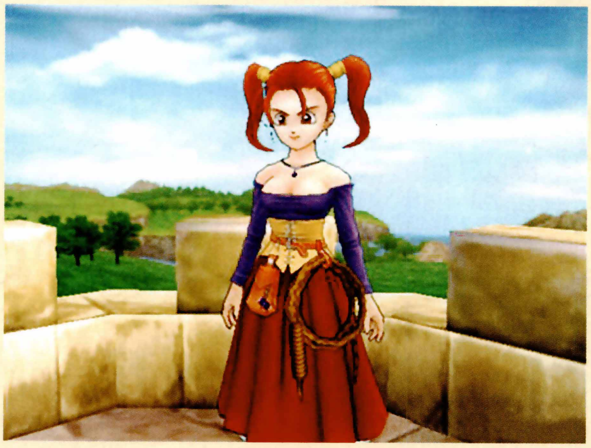
DQ历代主角们的职业一览

登场作品	主人公的职业
DQ	继承勇者罗特之血的人
DQ II	活跃在《I》中的3个勇者的子孙
DQ III	继承父亲打倒大魔王巴拉莫斯遗志的孩子
DQ IV	勇者、剑士、占卜师、公主、商人等
DQ V	国王的儿子，同时从女王母亲那里继承了勇者的血统
DQ VI	出身于“莱夫科特”村的青年
DQ VII	住在“菲修贝尔”村的渔夫的儿子

发售日确定在今年冬天！

本作终于公布了要将发售日定在“今冬”。也就是说，最早在今年的12月，最晚则是明年3月份。本作应该不会再延期了吧！？从该系列以前的发售日上看，春天发售过两款、夏天一款、秋天一款、冬天三款，似乎在冬天发售的比例较大。相信本作在冬天发售应该不会有错吧！？

作品名称	机种	发售日	销量
勇者斗恶龙	FC	1986年5日	150万套
勇者斗恶龙 II 恶灵的众神	FC	1987年1日	240万套
勇者斗恶龙 III 步向传说	FC	1988年2日	380万套
勇者斗恶龙 IV 领导者	FC	1990年2日	310万套
勇者斗恶龙 V 天空的新娘	SFC	1992年9日	280万套
勇者斗恶龙 VI 幻之大陆	SFC	1995年12日	320万套
勇者斗恶龙 VII 伊甸的战士	PS	2000年8日	411万套



泽西卡

特征
5人队伍中惟一的女性。
战斗中主要使用魔法。
好像是名门的大小姐……



←角色们的武器都会在画面中表现出来，而泽西卡就是用自己腰间的鞭子，一下子能攻击复数敌人。



↑身着礼服的泽西卡，脾气没有任何变化，依然很倔强。她是某个贵族家庭中的大小姐，而旁边的女性是她母亲吗？

泽西卡虽说是队伍中惟一的女性角色，但是她的意志却十分地坚定，或者说是脾气十分倔强。对于自己决定了的事，就一定要坚持做下去。她是一名魔法师，而且在她身上似乎还隐藏着什么不为人知的秘密……她在游戏中究竟会有怎样的表现呢？看来应该是一个非常棘手的人物。



这是在使用哪种魔法？



库库鲁

特征
战斗中使用剑和魔法。
外表很酷，给人印象深刻？
好像是个神官……？



他是圣堂骑士团的什么重要角色呢？



这又是什么魔法？

→他居然是以神之名、保护市民的团体“圣堂骑士团”的成员！而在这之中为什么只有他穿的衣服和别人不同呢？



一身红衣，还披着披风，俨然一副剑士的模样。而他略带冷酷的笑，又给人以贵族的感觉。在战斗中他会用剑，同时还会使用魔法！心中隐藏着过去的他，又是为了什么而开始冒险的呢？



←不仅用剑，他还可以使用魔法，而这又是什么魔法，是毒系攻击吗？！



扬卡斯

特征
战斗时使用重量级的武器。
好像很仰慕主人公。
说话的词尾很奇怪。



肥胖的脸上有两道深深的伤疤，还留着稀疏但是蛮有性格的小胡子，凶恶的眼神但是似乎没有什么杀气，看上去他会是个很凶悍的家伙……怎么也想不到他会是主角的同伴。他的身份的确是一名山贼，可是从外表看来，他应该不是什么穷凶极恶的坏人，但是他和主人公有着怎样的关系呢？



↑上图中扬卡斯手中好像拿着一把镰刀，看来在本作中，不同的装备会在画面上直接表示出来。



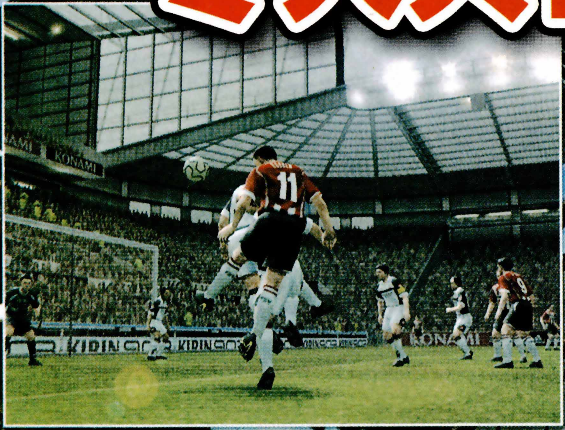
↑单手就扛起一只大木桶，游戏中也许会只有他才搬得动的东西？



他和主角到底是什么关系呢？

全新的球场和球队 令人兴奋的全新情报！

常规赛和MASTER联赛都发生了巨大变化的“世界足球～胜利十一人8”就要登场了！下面请看我们最新的情报！



绿荫场上的新一轮激烈对抗
KONAMI再次为您献上足球大作!!

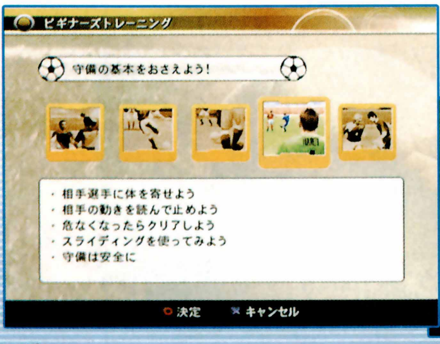




WORLD SOCCER Winning Eleven® 8

世　界　足　球　胜　利　十　一　人　8

最强的足球游戏再度来袭



←↓可以学到基本足球知识和基本技术的讲座，以及可以自由按目的选择练习项目的训练模式，看来新作的进化还是十分明显的。



增加了很多新动作，MASTER联赛模式中也做了许多变动，众多玩家期待已久的“WE8”终于制作完成了。本作中将出现以真实名称登场的球场以及获得版权后，完全实名化的荷兰联赛，以及数量最多的国家队，总共有57支！这款作品必将给广大玩家带来全新的震撼！还有，训练模式也发生了很大的变化，本次特报会给大家呈现出一个完全的WE8世界！

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.8.5
	类型：SPG	价格：7329日圆	其他：——

为您展现4个全新的真实球场
以及更加细致逼真的比赛场地！

足球赛的舞台就是球场，在本作中球场的数量也得到大幅增加，并且场地的设计也更加逼真，这也是本作的一个卖点。下面的游戏画面就是新增加的4个球场，从图中可以明显地看出其特征，而且本作的背景效果也有所改进。





←球迷的大幅挂画，充分烘托出现场的气氛，其中有不少还画着球星的肖像。

进化后的画面效果 更加烘托出比赛的气氛！

↓观众席的情况。充分表现出了球迷边跳边叫的热情，完全再现了真实比赛中球迷的疯狂。





放出烟火的观众席，可见球迷热情高涨，这是意甲里经常看到的景象。



↑夜空中燃起美丽的花火，看来是场重要的比赛。

这款游戏新公开的4个球场情况全介绍

←英超某队的主场，当年也是叱咤欧洲的豪门啊……黄色的支架很显眼。





→坐席倾斜得很厉害，有个性，观众不会掉下来吧？远处似乎还有工作人员的身影。

←观众席离球场非常近，而且没有任何阻拦，看来这是英超的球场了。





→漂亮的球场环绕灯光，还有球场边的石板路……难道这是中国的球场？！



游戏中的很多细节都真实再现

球场增加了很多，在画面上也很下了功夫。比如说意甲，他们的警备人员一般都不会面向观众，比较多的情况是面向球场和观众一起看比赛，像这样的细节都会在游戏里再现。

离发售日越来越近
重要情报大集合

演出效果

犯规和进球后，球员的反应变得更多更真实了，可见“WE8”在这方面还是下了功夫的。选手们多变的反应也使得球赛更真实，更精彩。



比赛中裁判也会登场！

比赛中出现裁判，这也是很大的一个卖点。裁判会随着球的走向而做出行动，并随时做出判罚。他们会不会妨碍比赛呢？

看图中的右上角！这就是传说中的裁判！



↑会不会和现实中一样，出现球打在裁判身上而变线的情况呢？

比赛中的突发事件

随着比赛的进行，种种场面都会在游戏中出现，WE8的比赛必然会变得更加华丽！比如对裁判的判决表示不满，浪费机会后会抱头懊恼等，光看选手这些活灵活现的表现就会感到非常真实。另外，进球后的庆祝动作也增加了许多，变得更加丰富了。

比赛变得更加华丽！



↑虽说是友谊第一，可随着比赛进行难免会发生一些冲突。不过要是真动起武来，劳尔哪是内斯塔的个儿啊？还是老实一点吧。



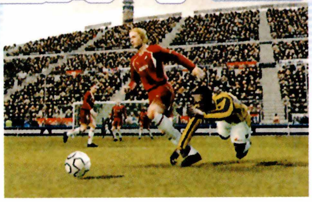
进球之后的庆祝动作也增加了

←球星进球后的著名庆祝动作基本做到了完全收录。



收录球队的最新情报一次为您全部奉上！

WE8中收录的球队数量比起前作来可是要增加不少，尤其是增加了一些完全实名登场的队伍，比如荷兰联赛的所有球队以及即将在雅典奥运会上登场的日本国奥队。也许大家对这些球队还不是很了解，下面就给大家介绍一下。



←在队员球衣上印的广告也得到再现！

荷兰联赛全部采用实名登场！就连球衣上的赞助也不放过！

在取得了荷兰联赛的版权之后，荷兰联赛的球队及其所属选手都以真实姓名登场。另外，不仅球衣完全再现，就连胸前的广告也是忠实再现！虽然在这次的欧锦赛上，橙衣军团的表现差强人意，但它仍是星光闪耀。看来有必要看看荷兰联赛里这18支球队的具体情况了！

荷兰联赛全部球队一览

球队名称	说明
阿贾克斯	继承了飞人克鲁伊夫时代全攻全守战术的明星加工厂
PSV艾因霍温	足以和阿贾克抗衡的强队，但凯滋曼此时已被卢布挖走。
费耶诺德	荷兰3强之一，最成功的旅欧亚洲选手小野伸二所在的球队
海伦芬	90年升级之后一直稳定地处于联赛中游
AZ	名将阿德里亚诺率领的具备超强攻击实力的球队
罗达JC	所在地在荷兰南部，队中比利时的选手很多
威廉2世	在98～99赛季曾和费耶诺德争夺冠军的球队
FC托温迪	近年来实力逐渐上升的球队，有望随3强之后进入欧战赛场
NAC布莱达	3年前曾遭降级厄运，但第2年立刻又升级成功
由多莱希特	荷兰南部商业圈的核心，藤田俊哉的所在队
RKC威尔威克	擅长攻击的球队，只是防守稍显薄弱，主力前锋是霍文特鲁夫
RBC罗森达尔	在01～02赛季通过乙级的PLAY OFF而升级的球队
福罗纽芬	荷兰北部的福罗纽芬州所拥有的唯一球队
NEC	01～02赛季曾请到名将尼斯肯斯做教练，球队作风顽强
丹哈克	政治中心所拥有的球队，户田和幸的所在队
福提瑟	近来一直是能对3强构成威胁的球队，但本赛季表现低靡
丹波修	去年经过附加赛才升级而来的球队
福拉夫斯哈	同样也是历经了痛苦的附加赛才得以升级成功



↑02～03赛季取得了自己第17个联赛冠军，能从阿贾克斯手中夺回奖杯吗?



↑费耶诺德和NAC比赛前的一幕，在名将路德·古力特的调教下，小野的能力会得到飞跃的提高吗？！

期待球员在新作中的表现！



能夺回王者宝座吗？三强之一的PSV！

←03～04赛季的王者阿贾克斯和AZ的比赛，看来AZ还是比较处于劣势。

「序盘的补强目标应是荷兰联赛」

在MSATER联赛里荷兰联赛绝对是应该重视的，和现实一样，其中多数都是很有希望的年轻队员。而且现阶段所需花费的金钱并不多，而且将来还有很大的潜力，所以在游戏序盘时多在荷兰联赛里找一些球员是不错的选择。

离发售日越来越近 重要情报大集合

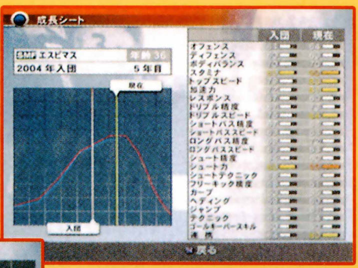
MASTER联赛篇

这个系统一直以来都十分受到玩家们的关注，而本次又有很多新要素加入，其中选手的能力成长及衰退是比较引人注目的，那经过了改进的联赛会是个什么样子呢?

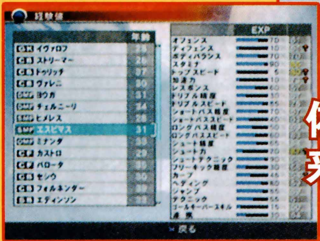


加入了选手的能力成长及衰退的要素！

WE8中，选手会通过一个个的赛季提升自己的能力，从而使自己成长为一名优秀的队员。当然，个人的能力也会衰退。每个选手都有自己能力提升得最快的成长高峰期，而每个选手的高峰期也不同。看来很难保证球队的实力总是最强了。



↑成长曲线是因人而异的，因此应该把握好选手的成长高峰期。

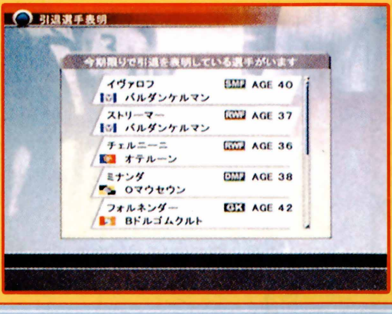


依靠选手出场时间来培养选手的能力

←根据出场时间来决定获得的经验值，应尽量多派选手出场。

情报收集也变得很简单

在组织一支球队或者是管理球员的时候，及时地获取相关信息是非常重要的。在以前的作品中，这一点都做得很不够，而在本作中，自己球员或是退役球员的情报，都可以轻松地在情报确认画面中找到。此外，日程是以日历形式来表现，这样对自己的日程安排也是一目了然。



连退役选手的情报都可以在这里集中确认，实在是非常方便的设计。

收录了共计57支国家队!!

在前一作收录了56支国家队的基础上，本作又添加了参加这次欧锦赛拉托维亚队，总共达到了57支国家队!刚过去不久的欧洲杯上的一幕幕想必大家还都没有忘记，那就来看看欧洲列强都有怎样的特点，并期待他们在WE8中的表现吧!





↑瑞典的头球！怎么不是伊布拉辛莫维奇?今年西班牙表现得实在不怎么样。



欧洲杯的16强在04欧洲杯上的表现大点评!

葡萄牙：拥有极高个人技术的球队，队员间配合纯熟，只是身体方面不占优势。	瑞典：发挥比较稳定。伊布拉辛莫维奇的惊世一射是本届杯赛中为数不多的亮点。
希腊：用近乎无赖的手段抢走了冠军，在本次欧锦赛上创造了希腊神话。	丹麦：在小组赛阶段可说是打法最好看的球队，但淘汰赛中的表现实在差劲。
西班牙:号称拥有最强联赛的国家却表现得如此差劲，普约尔的表现是唯一亮点。	意大利：特拉帕托尼的保守毁掉了整个球队，不过最强的后卫线依然在蓝衣军团。
唯一击败过“冠军”的球队，莫斯特洛伊和卡尔平等老将依然担负着核心重任。	保加利亚：比起前辈的表现实在不尽人意，被寄予厚望的贝尔巴托夫表现一般。
法国：实力很强但成绩并不理想。齐达内在队中很大程度上限制了年轻人的发挥。	捷克：这届杯赛充分展示了他们的实力，内德维德的受伤使他们远离了冠军。
英格兰：与之拥有的高水平联赛相比，国家队的含金量的确比较低。	荷兰：橙衣军团在本届杯赛中表现出了底气不足，这也是荷兰第一次败在实力上。
克罗地亚：把法国逼上了绝境的队伍，但比起98年来说，现在的确是比较低潮。	德国：本届杯赛德国似乎是现眼来了，弱小的锋线与其世界亚军的名号完全不符。
瑞士：从94年后就远离了世界赛场，但在对法国时的那个进球实在技惊四座。	拉托维亚：这个波罗地海小国让德国颜面扫地，阿斯塔非耶夫功不可没。

收录的全国家队一览

奥地利	爱尔兰	斯洛伐克	尼日利亚	哥伦比亚
比利时	意大利	斯洛文尼亚	塞内加尔	厄瓜多尔
保加利亚	拉托维亚	西班牙	南非	巴拉圭
克罗地亚	荷兰	瑞典	突尼斯	秘鲁
捷克	北爱尔兰	瑞士	哥斯达黎加	乌拉圭
丹麦	挪威	土耳其	牙买加	中国
英格兰	波兰	乌克兰	墨西哥	伊朗
芬兰	葡萄牙	威尔士	美国	日本
法国	罗马尼亚	喀麦隆	智利	韩国
德国	俄罗斯	埃及	阿根廷	沙特阿拉伯
希腊	苏格兰	摩洛哥	巴西	澳大利亚
匈牙利	塞黑共和国	·黄色字体为真名登场球队		

国家队



日本国家队及国奥队也会登场

日本的国家队以及近来进步非常快的国奥队也将出场，这两支队的队员都非常多，有些队员必须先在编辑模式中进行编辑后才能在比赛中使用。



看到这个消息之后，我们不禁要说几句题外话，日本对在这几年中的进步是有目共睹。相比我们中国队就有些不尽人意了！要不怎么人家大张旗鼓地在WE8中为自己的球队造势呢?

国奥队



队旗和队标都可以自由设定!

制作原创球队时，玩家可以自由编辑球队的各种基本数据，这个新要素会让玩家们依据自己的兴趣制造出属于自己的球队。玩家只要从预先准备好的种种设计方案中选择即可，不仅旗帜，连队标都可以设计。



↑要求比较高的玩家也可以尝试自己手动绘图，但看上去会很累。

游戏开始时可选择球员

在MASTER联赛开始前，玩家可以选择自己球队中所属的队员，虽然那些可供选择的都是一些架空的球员，而且每个人的能力很有限，但是玩家可以根据自己的手感或打法等来挑选特点适合自己的球员，至少会在游戏初期有一定帮助。

增加赛季评价点

根据选手的每场表现进行评分，对赛季中的联赛及杯赛都会评选出MVP。被评为MVP的选手年薪也会上升，同时也有较高可能被其他球队高价挖走。和现实世界一样，得到较高评价的选手都会引发转会市场上新一波的争夺大战。

可以编辑联赛

在比赛和训练模式中得到的WEN POINT可以在WE-SHOP中用来买东西，其中有一样道具就是编辑联赛。买下以后就可以自由编辑一个新联赛了，并且玩家可以自由更换联赛中的球队，直到满意为止。但不要改得太过分啊!

自己编的选手能力也会成长

在编辑模式中编的选手，将不会属于任何球队而以新人的身份出场，并且年龄都是17岁。但成长类型都是早熟，似乎受随机影响的成分比较大。当然，队员的能力可以由玩家自己设定，但和以往一样，设定得越强花的钱也就越多。

交涉的成功率一目了然

这也是一个新要素，交涉的成功率也可以查看了。成功率用星星来表示，星星的数量越多自然成功率越高，如果参考这个来进行交涉工作的话相信会事半功倍。3星就基本可以稳拿，2星左右则成功率在60%左右，而1星的话则基本无望了。

WEFA排名

在增加了非常多球队的WE8中，会根据所属的联赛来决定游戏难度。而导入的WEFA排名则准确地反应了玩家的实际水平，当然，球队的胜利越多，特别是与比自己排名高的球队对战时胜利越多，就可以大幅地提高自己球队的排名。

那么，开始举行“宴



一场被称为“希望”的
绚烂舞会将由你的脚下展开，
将全世界紧紧联系在一起……
虽然你只是生活在一艘庞大的潜水艇中，
但你的一举一动不仅会影响整艘潜艇、
火星、地球乃至宇宙都将因此而改变。
平凡的日常生活、和平、战争……
你会选择哪一种？又或者哪种也不选？
这一切都将由你来决定——

绚烂舞踏祭™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT、BANDAI、
BANDAI VISUAL三家公司共同协力企划

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2004年预定
	类型：SLG	价格：未定	其他：——









这颗洋溢着蓝色生机的未来火星记载着无数生存者们的战斗历史

在不久的将来，如果火星上有了水，如果人类真的能够生活在火星上，如果他们又为了独立与地球展开战斗的话，那么这个世界会变成什么样呢……？本作就是这样一款以“if”为主题的模拟游戏。在这个根据玩家的意志而创造出来的世界中，火星的独立、甚至“黎明之船”上船员们的命运全都掌握在你的手中。而在这颗已经变成蓝色星球的未来的火星上，你又将度过怎样的人生呢？





“一定要记住。这艘船的名字叫作“黎明之船”，
它是一艘决不屈服的自由之船，
一艘奉行正义的英雄之船。”

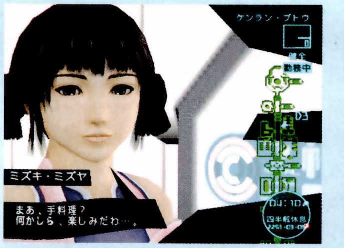
黎明之船

由等待火星“黎明”的人们所建造的火星独立军旗舰。由于擅长使用神出鬼没的战法，所以总是能够以一敌众，创下了累累战果。同时又被地球军方面称为海盗。

会”吧，为新宇宙的黎明送上祝福——

由制作“新世纪福音战士2”的Alpha System负责企划！

拥有自我意志的众多AI角色，窥见他们独特的人生观。曾经制作过《GUNPARADE MARCH》的Alpha System公司一向以彻底剖析人类社会、要素丰富的世界观而受到玩家们的青睐。而本作正是由该公司提案，并导入多种新尝试的全新之作，同时游戏版的《绚烂舞踏祭》与目前正在播映的TV动画也并不完全相同。另外，“绚烂舞踏”这个词其实指的是那些向往光明积极生活的人，他们相信“黎明”迟早会到来，相信梦想、希望和信念，努力而勇敢的生存着。那么，你是想作为“绚烂舞踏”为了从地球的控制中独立出来顽强奋斗呢，或是选择“别的道路”呢……？一场轰轰烈烈的独立战争即将拉开帷幕。





“Alpha System的世界观”对本作究竟有何影响？

以《GUNPARADE MARCH》及《式神之城》系列为代表的Alpha System公司作品间的联系，在本作中是否也能找到呢？像“绚烂舞踏”、RB“士翼号”等这种醒目的关键词又会出现多少呢……？

动画中的“一个答案”游戏中的“无限的可能性”！

虽然动画版和游戏版建立在同一个世界的基础之上，但还是有很大的不同之处。最明显的一点就是，动画中的故事是围绕着主人公而展开的。而游戏中的主人公却是玩家自己，同时还可以介入潜艇工作人员们的生活，体验到交互性所带来的乐趣。当然，玩家也可以与某人发展恋爱关系，或者作为黎明之船的舰长尽力发展火星的经济。这些超高的自由度和交互性，都是在动画中所体验不到的魅力要素。





这就是装备有能够将物理冲击无效化的“绝对物理防御”防护罩发生机构，以在大海中使用为目的而开发的人型机动兵器Round Buckler（简称RB），也是主人公在本作中搭乘的机体。



游戏的关键词
火星的独立

游戏版和动画版的故事发生在一个平行世界中。火星军和地球军间的斗争日渐激化，而玩家将扮演火星独立军的积极分子。

努力将任务做到最好、与伙伴们互相交心打成一片，共同解开世界之谜！

在黎明之船中，玩家的生活也是多姿多彩的。战斗、学习、友情、爱情，你将以谁为重？

实行业务·训练
工作以及自我育成

在游戏中，玩家不仅要负责各种分工不同的业务，还要通过训练提高自己的能力。另外，也可以随意安排自由时间，选择一个人度过或者是去找其他伙伴。



←工作的间歇，玩家也要吃饭、睡觉。只有劳逸结合，才能提高效率。努力学习驾驶以外的技能，说不定能够转到其他部门呢？

与他人交流
处理人际关系

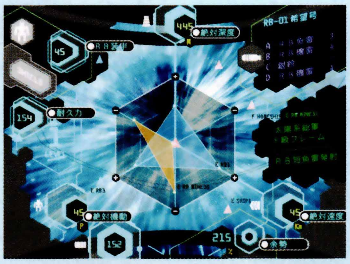
在舰内生活的每个人都是一个独立存在的个体，所有对话的重点都会保存在他们的“记忆”中。由于玩家的行动很容易引起他们的反感或好感，所以玩家一定要谨慎行事。



←除了找人说话外，对方有时也会主动找玩家讲话。而且对话中也会加入突发事件，当然也有可能演变成恋爱关系哦！

战　斗
誓死贯彻自己的信念

战斗中基本以RB伙伴为主要战斗力。玩家平时可以作为RB驾驶员出击参战，但经过训练以后，也可以作为航海士或指挥官等，部署其他部门展开战斗，享受不同的战斗乐趣。



←战斗中最关键的一点是掌握对手的位置和行动。如果通过训练，得到船桥上的工作的话，在战斗中是否可以对全艇进行调派呢？



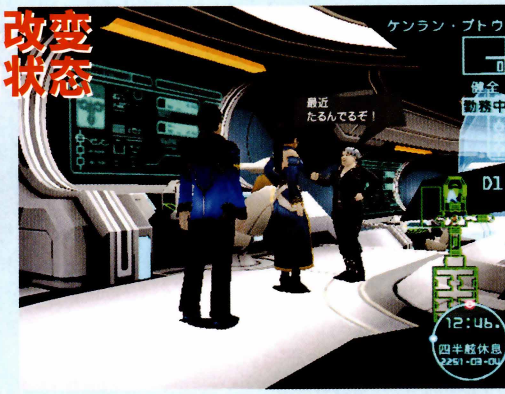
「当我从小孩成为大人的时候，我希望能够创造出一个不会幻灭的现实。」

斯韦奇洛·矢上

原水资源公司的社员，现任RB的驾驶员。自从投身火星独立战争后，就踏上了黎明之船。外表是个沉着稳重的青年，但身上却隐藏着众多谜团。

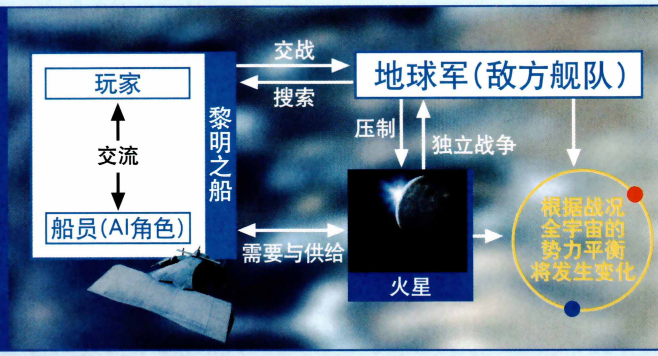
主人公的问答和行动将改变船员们的反应和世界的状态

游戏内的时间以实时方式进行，玩家采取的每个细微行动都将对整个世界产生影响。比如说，一旦和某个角色的友好度提升到一定等级，就可以发生特殊事件、改善舰内的设施或者改变运营方针等等。而且，就像将一颗小石子投入到湖中一样，这些细小的因素将逐渐影响波及到火星、地球乃至全宇宙，最后引起惊人的变化。关于这个幻想世界的具体详细情况，玩家可以参照下图，做一个大致的了解。



←玩家可以选择主人公的性别，并按照自己的喜好来起名字，而AI角色的行动也将影响世界！

未来世界的模拟概念图



在这个幻想的未来世界中，能够改变全世界的并不仅仅只有战争等重大的事件。举例来说，通过搬运物资激活火星经济、大力宣扬独立、打下稳固的群众基础，就可以利用各地的叛乱来一点点的削弱地球军的力量。



「如果世界一派祥和的话，支持我们的人岂不就减少了」

艾吉利斯·博拉德伍德

从潜入破坏活动到部队指挥，无所不能的陆战部队队长。一方面将矢上当作朋友，一方面又对他有所隐瞒的态度感到不满。虽然为人血气方刚，但同时也很有头脑。



「必要的时候，逃跑也是一种策略。重要的是，自己要能够合理调整自己。」

梅·凯伦

虽然身为女性，但却担任“黎明之船”的副长一职，外表给人的印象比她的真实年龄更加成熟。虽然做事一板一眼，重视组织纪律，但其实嘴硬心软，外刚内柔。

波伊波伊达



“我是海豚波伊波伊达。出身于小笠原的智慧生物。”

在太阳系总军任职5年之后，曾利用其可爱的外表为孩子们表演杂技。由于它拥有海豚特有的强大空间把握能力，所以在战斗中对独立军的帮助非常大。

爱丽莎贝斯·利亚迪



“只要你上了这艘船，我就会把你当成我的孩子看待”

“黎明之船”的舰长，原太阳系总军宇宙舰队队长，战后失业当过大学的舍监，从事过多种工作，后参加了独立斗争。被船员们亲昵的称为“大妈妈”。

水城·水谷



“呵呵，今天有不少值得写在日记里的事啊！”

拥有敏锐感觉的美丽少女。由于某个误解而受到警察的监视，在危机关头受到组织保护的原学生。喜欢观察别人并将每天发生的事记在一本叫做《我的历史》的日记中。

古兰巴



“我是初期型机器人，可以和你们这些有机生物进行对话。”

很久之前，人类开发制作的一种叫做“BALLS”的作业机器人中的一员，拥有长达200年的战斗经验，号称最强的掌帆长，所以被当作BALLS之神受到人们的崇拜。

无双报道



猎头者·救赎

早在2001年的时候， DC上就推出过这部名为《猎头者》的游戏。其内容是一款战术谍报游戏，在当时大有挑战《合金装备》的势头，但是当时的DC明显势头不足，加之游戏本身素质比较一般，所以明显不及当时的"合金"。但是作为DC上的最后一款大作，《猎头者》依然拥有一部分忠实的FANS。今年夏季，世嘉代理Amuze开发的续作《猎头者·救赎》将与玩家见面了，而且同时发行PS2和XBOX两个版本，目前开发工作已基本完成，新作能否为该系列带来生机呢？让我们先来一探究竟吧。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2004.8.24
	类型：ACT	价格：39.99美元	其他：——

本作同时发售XBOX版

历经3年的沉淀积累，再度复苏!!

《猎头者·救赎》的故事设定在前作的20年之后。在前作的结局中，血腥玛丽病毒开始在人群中蔓延，经过多年的传播后，整个社会陷入了彻底的混沌之中。数百万人因此丧生，街头上到处都有罪案发生。虽然病毒最后被克制，无政府状态依然在延续。紧接其后又发生了一场大地震，整个社会因此被分为两个不同的地区：上层世界依然保留着建筑物，这里居住着精英和当权者们，下层世界则是被污染的荒废之地，到处都是犯罪和被放逐者。



铁胆雄心 热血硬派



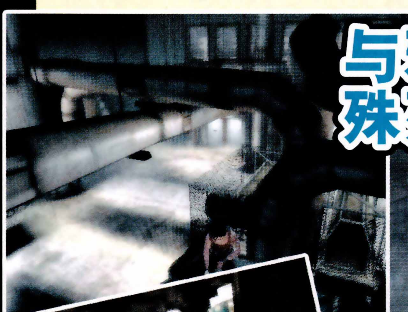
↑要灵活运用场景中的掩蔽物。

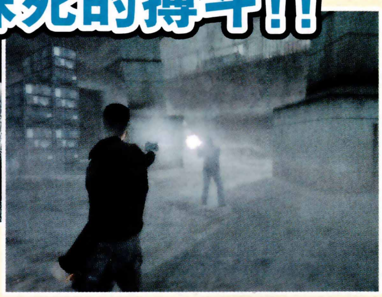


↑游戏的画面有了进一步的提高，将气氛烘托得相当到位。

↑远处的不知道是不是油桶，用手枪打坏的话应该会发生爆炸吧。

与邪恶势力展开殊死的搏斗!!







←游戏中会有各种各样的机关在等待着玩家，除了小心地绕开之外，必要的时候也是必须强行突破的。

画面上，《救赎》比起前作进化程度相当高，角色模型更加细致，以即时演算表示的过场动画也表明了本作优秀的图形引擎。游戏采用了柔和的光线效果，与《波斯王子》颇为相似。本作将于8月底发售，对应平台为PS2。

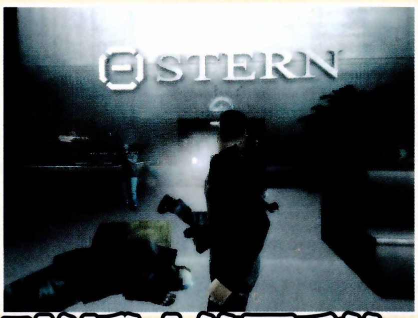




↑相较而言，女主角似乎更加擅长轻武器的应用。

父女同心协力 直捣敌人老巢!

射击成分在本作中更加重要。游戏中有自动锁定系统，最初操作Leeza时，锁定过程需要延续几秒钟，表明她是一个新手，瞄准不够迅速。游戏中有多种武器道具可以使用，其中最重要的当数IRIS。这种显示镜可以让你看到周围环境的信息，是作为一名猎头者最重要的道具。在游戏中你还可以随时切换为第一人称视点，IRIS会给场景中的重要物体以加亮表示。你可以扫视这些物体，获得其功能用途等相关信息。



对付敌人绝不手软!

XBOX版游戏与PS2版的异同

同样将在Xbox上发售推出的同名作品，游戏基本内容方面都跟我们上面介绍到的PS2版相差无几，一样以前作20年后的未来世界为舞台，描述的是邪恶犯罪组织"猎头者"再度死灰复燃，并企图以生化病毒毁灭世界，就连20年前阻止他们的赏金猎人Jack Wade也因而下落不明。为了找出Jack Wade的下落并阻止邪恶组织的野心，Jack Wade的女儿Leeza X因此而展开行动，并再度与"猎头者"这个邪恶的组织展开一场正邪交锋大战。

至于在Xbox版中，游戏是否将会对应Xbox Live网络功能，或将会有哪些与PS2版相异的设定要素，玩家不妨就先拭目以待吧。

RUN LIKE HELL

地狱狂奔





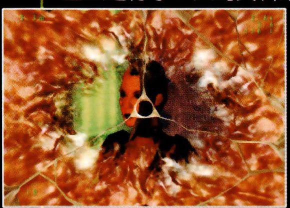
PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004年9月预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

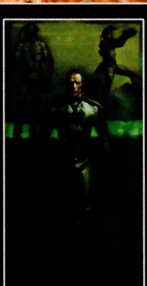
描写人类和外星人的

本作是以未来的宇宙空间为舞台，着力描写与外星人战斗的动作游戏。主人公是在宇宙边境站工作的大尉，玩家需要操纵这名大尉，在被凶恶的外星人占领的外星站里进行探索。外星人究竟为何而来？自己的未婚妻现在是否安全？看来这一切只有在战斗之后才会真相大白！

STORY

本作的故事情节比较离奇，但是并非一味地荒诞，在幻想的同时加入了人类正常的感情思考，因此这款游戏更像是在讲述一段未来人类的遭遇。故事中的主人公尼可拉斯大尉，是被放逐到宇宙采矿隔离地的英雄。他所在空间站附近的小行星在近日发现了矿藏，他和地质学家阿曼达接到了调查的任务，于是到小行星上去进行了一天的资料采集工作，在回到空间站的时候，却发现外星人早已占据了空间站，遭到杀害的同伴尸体遍布四周……空无一人的宇宙空间站，鲜血染红了道路……这个充满恐惧与绝望的世界，用地狱这个词来形容，简直是再适合不过了。于是，一场残忍血腥又带有离奇色彩的战斗就此拉开。你能忍受这种空前的恐惧吗？





尼可是本作中的主角，老练的他面对突如其来的危机还会这么镇定吗？





尼可拉斯·科那

●大尉 ●Age:35

16岁时就加入空军，在这之前一直过着贫困的生活。参军之后便充分显示了其领导的才能和对事物出色的洞察力，在战场上立下了赫赫战功。



萨曼莎·莱利

●异生物科学家 ●Age:32

出生在被称作"海姆达尔的眼泪"的偏僻地区，以优异的成绩取得异生物学博士学位。现在仍继续从事于此项研究，是尼可拉斯的未婚妻。



达库捷特

●军曹 ●Age:35

兽人族极为出色的战士，在"内罗库战争"中立下战功，但不知因为什么原因，不但没被重用，现在却被降职，在空间站里负责保卫工作。



阿曼达·贝琪

●地质学家 ●Age:31

追随自己的父亲而成为一名地质学家，同时也是萨曼莎在木星大学时期的老朋友。毕业后一直在空间站里居住，每日进行小行星的研究工作。

与伙伴的再会!!



→两人在空间站内的偶遇，尼克正在听达库对惨剧的描述。

这个尸体是!?



↑横躺着的外星人尸体，调查之后发现了令人吃惊的事实……

渗透着恐怖的故事

游戏中将在情节发展的过程中加入电影的表现手法来交代，这里就给大家介绍一些作品中的电影情节。科学家们像是在研究外星人的尸体，没有大脑和心脏的他们究竟是如何构造的呢……？此外还有原属军队中的尼克和达库对过去参加过的战争的回忆。

诡异的身影!!



突然的爆炸之后——





↑→在空间站内调查的阿曼达。在一间屋子里，外星人像是在等着什么似的，静静地矗立着……阿曼达会面临什么样的危险呢?她会安然无恙吗?

原来的战场!!





←↑从前的“内罗克战争”，尼克和达库都是参战者。

非常壮绝惨烈的幻想战斗动作新作！

与未知生物的战斗!

和外星人战斗时，玩家可以使用枪和导弹等多种武器，玩家自己虽然不可以升级，但是依靠在空间站内取得的各种武器道具，就可以加强主角的能力。此外，我们也获得了两个敌人的情报，那么就让我们看看外星人是什么构造吧！



↑为了适应恶劣的战斗，穿上特制战斗服的尼克。



↑用远距离武器攻击敌人的尼克，威力似乎非常强大，在画面上部表示的是武器残弹数和主角体力。

外星生物来袭!!





在空间站内的战斗，好像敌人不是我们介绍过的两种，本作中敌人的种类也会十分丰富。

在这个危机重重的宇宙空间站里突如其来的厄运到底带来了什么！



←在躲避外星人的途中，屏幕上会出现手柄按键提示，依据提示按了之后到底会有什么效果呢？！看来游戏还是很体贴的。

能在战斗中活下来吗



Cutter:捕获者



用双足行走，有3根爪子的生物，它的爪子非常锋利，是它主要的进攻手段，同时也令这个怪物充满了杀气。

锁定后发动猛烈攻击!

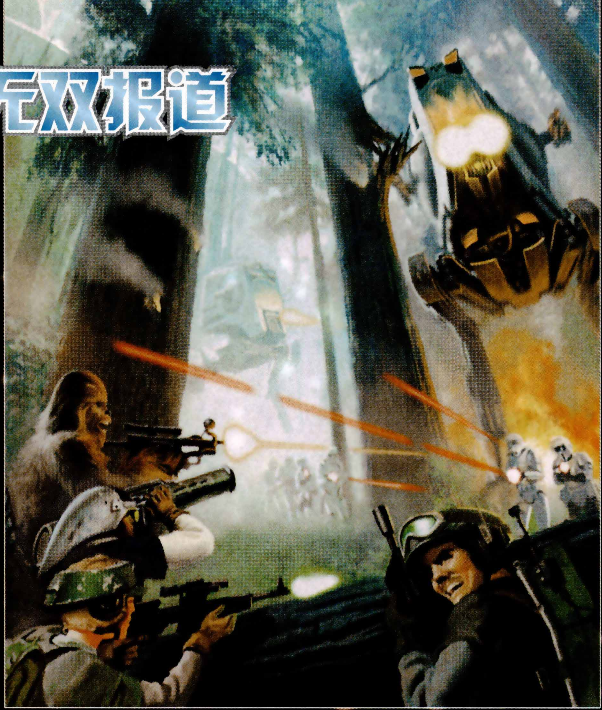


←面对身形庞大的外星生物布鲁特，主角们只好用导弹来攻击了。这正是游戏中用导弹攻击的画面，使用不同的武器时，依据武器不同的特性，视点也会发生变化，对准敌人开火吧！

Brute:布鲁特



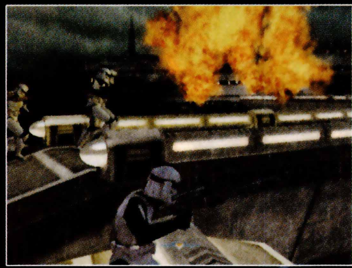
速度虽然不快，但有着和它庞大身躯相符的力量。正是一只布鲁特的猛烈攻击，让达库失去了12位部下。



STAR WARS BATTLEFRONT

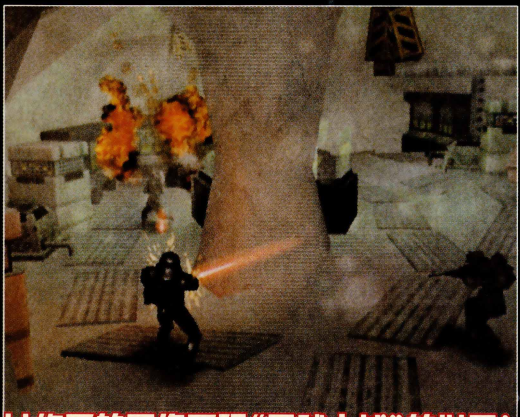
星球大战・战争前线

星战迷们要注意啦！集合了著名科幻电影星球大战众多要素的“星球大战・战争前线”即将登陆PS2！当然本作也将对应ONLINE多人对战！



PS2		
厂商：EA		发售日：2004年秋预定
类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

一起感受星球大战世界的超凡魅力



以绚丽的图像再现“星球大战”的世界！

“星球大战・战争前线”，是根据大受欢迎的经典科幻电影“星球大战”系列，将电影中的人物、机械等以3D的手法再现的一款动作类游戏。这次首次公开的信息包括：缜密再现原作的游戏图像、游戏模式、将在游戏中出现的人物、战斗单位，以及被称作是：“输送的概念”的游戏系统。喜欢原作的星战迷们可要好好阅读本文哦！



↑游戏中将完全再现在「星球大战」电影系列中出现过的人物、机械、以及各式各样的场景。通过此游戏可以使玩家完全融入到「星战」的世界中去。



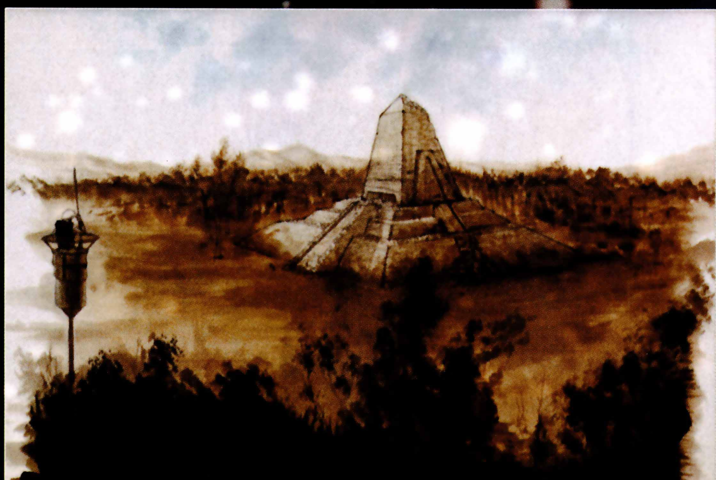
↑空中是帝国军中著名的死星，难道是第六章中的第二死星么？

游戏模式十分充实！

游戏中的模式共有三个：以支配所有星系为目的的“星系征服(GALACTIC CONQUEST)”游戏模式。可以选择星战1章到3章的克隆战争，或是星战4章到6章的国民内战，从而依照整个星战历史来进行游戏的“历史战役(HISTORICAL CAMPAIGN)”模式。以及可自由选择舞台来进行游戏的“即时战斗(INSTANT ACTION)”模式。

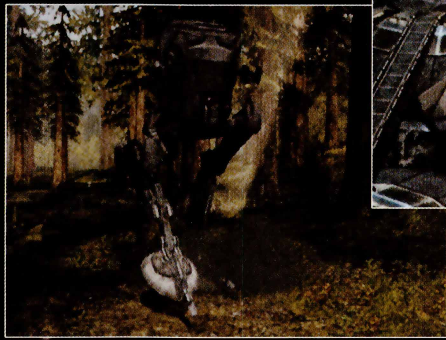


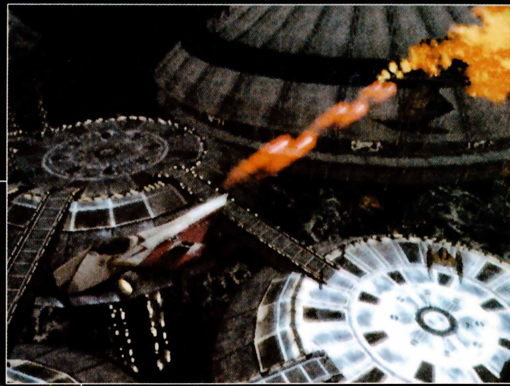
↑帝国军中以战斗力与突击作战能力而著名的突击部队也将在游戏中出现。而且即使同为帝国突击兵，他们各自的装备也是不尽相同的哦！





↓在森林中行进的天行者。其单独作战的能力已经是非常之强，再加上原住民的支援战斗无疑会变得更加地轻松了！



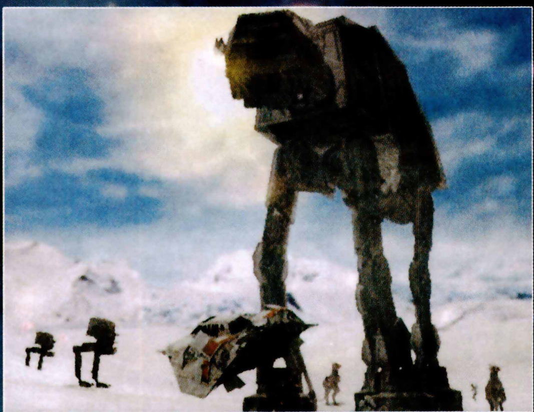


STARFIGHTER 超强战机也会全力参战！

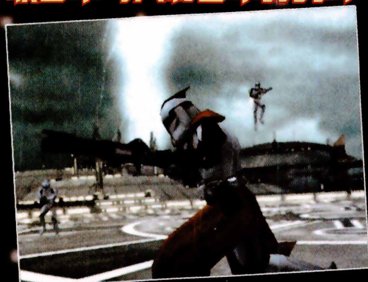
游戏中的舞台及原住民的援助

分别出现在六部星战电影作品中的场景（共包括10多颗行星）构成了游戏的舞台。游戏不仅真实地再现了沙漠、森林等各种不同的地形特征，更包含了许多与原住民相关的多种要素。玩家选择不同的人物，在进行游戏的过程中将会得到不同种族原住民的援助！这也间接地增强了本作的耐玩程度。

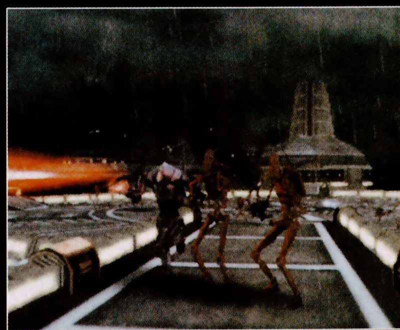




联合军与共和国军的战斗



←适应全地形的帝国军步行兵器也将登场！当然，这么强大的兵器也是可以抢过来的哦！



←玩家也可以操作作为敌方角色登场的人物进行游戏！

电影原著中的人物能力得到调整

在电影原著中出现过的众多角色包括机械、克隆人部队等等都将会在这个游戏中登场。而且在游戏中玩家更可以亲自驾驶星战中著名的X战机等梦幻般的武器展开激烈爽快地战斗！另外，游戏中各单位的能力也都基本忠实于电影原著，但是有部分人物的能力将会有所调整。比如帝国军的指挥官甚至可以对停留在行星轨道上的灭星者战舰下达舰炮射击这种超强攻击力的高级指示。

在行星上与帝国突击部队进行战斗





雪蜥蜴的移动相当迅捷！

←↑在行星上发生战斗时，雪蜥蜴也可以参战。但是，在与帝国突击部队的战斗中，它们在雪地中的高机动性能产生压倒性的优势吗？

利用武装直升机奇袭星系联合军！



↑共和国的武装直升机GUNSHIP是强大的作战单位，有效地加以利用可以使我方在战斗中取得压倒性的优势！

通过“输送的概念”增加游戏的战略性！

活跃于星球大战第二章中的武装直升机GUNSHIP也将在本作中登场。与其在原著中的表现一样，它可以输送大量的士兵，并且有别于普通的运输机，它还同时兼备很高的攻击力。合理利用这种具有高攻击力和高运输能力的GUNSHIP，将不仅仅限于打击眼前的敌人，更使突破敌阵对其后方的作战单位进行快速突袭的作战计划成为可能。讲究战术的灵活运用将使本作有别于以往其他的3D动作类游戏作品。



天誅 紅

TENCHU KURENAI

天诛 红

PS2	厂商：FROMSOFT		发售日：2004.7.22
	类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

充实丰富的游戏模式 尽情享受多彩乐趣!!

作为《天诛》系列的最新作，除了操纵本作的主人公凛和彩女推进故事发展的“通常任务”以外，《红》中还加入了其它各种五花八门的模式！既有专门给不擅长动作游戏的新手练习用的“忍术指南”模式，也有加入大量附加要素，只有通关以后才能玩到的特别模式！

大将战

在大将战模式中，玩家可以和自己在普通任务中打倒的BOSS自由对战。在通常任务中，玩家只能根据游戏的设定操纵凛或彩女其中一人，不过在大将战中却可以根据自己的喜好随意选择操作的角色。



←在大将战模式中，玩家甚至还可以选择「凛VS凛」哦！



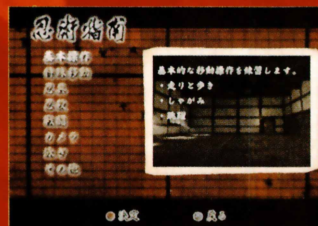
将敌人瞬杀！



↑玩家打倒BOSS所需的时间也是需要面对的挑战之一。

忍术指南

要想尽快入门就必须将基本操作和忍杀等动作掌握透彻才行，这时一边实际操作一边学习的忍术指南模式就可以派上用场了！第一次接触《天诛 红》的玩家可以在这个模式下反复锻炼自己的身手。



↑选择想要练习的项目，右侧的窗口中就会相应显示出可以练习的动作。



↑以喽罗为对手练习操作。



←这样在实战中遇上敌人的话心里也会有点谱吧！

基本操作	掌握最基本的走、蹲、跳等动作。	战　斗	练习攻击、防御、投掷等各种基本战斗方法。
特殊移动	学习如何悬垂、壁走等特殊移动方法。	视　点	使用、适应主观视点的使用方法说明。
忍　具	传授从忍具的选择方法到使用方法。	游　泳	玩家可以摸索练习游泳状态下的操作。
忍　杀	为玩家解说忍杀和忍杀乱舞的方法。	其　它	介绍打开地图、移动尸体的具体方法。

在这个忍者的世界中，「忍具」绝对是必不可少的，而各种新道具也终于陆续登场了！下面就让我们一探究竟吧。



蜂巢

利用蜂巢中飞出的蜜蜂攻击敌人，自己也会中招，所以一定要注意。



机关老鼠

上面安有炸弹，玩家可以从远距离进行操作，控制其爆炸的时间。



召唤铃

木枝顶端系有铃铛，可以利用这个道具将敌人引诱过来。



老鼠烟花

四散飞射的旋转烟花，经过一段时间后就会爆炸。彩女的专用忍具。



地雷

一旦踩上就会爆炸，把它安在敌人的必经之路上可以收到不错的效果。



昏倒香

放出催眠气体，让敌人在一定时间内沉睡不起。



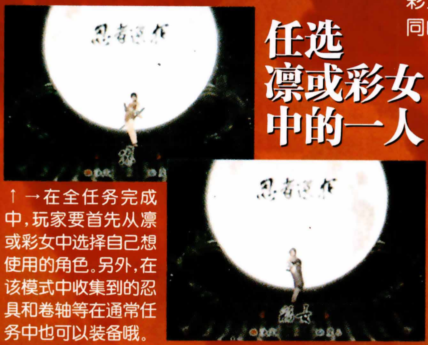
眩光球

放出闪光，晃瞎敌人的眼睛。凛的专用忍具。

全任务完成

凡是已经打穿了的通常任务，玩家就可以在这个模式下自由挑战了。当然，在全任务完成模式下也可以自由选择凛或者彩女作为操纵角色。用凛挑战彩女的任务或者用彩女挑战凛的任务，这样与众不同的玩法绝对别有乐趣！

任选凛或彩女中的一人



↑→在全任务完成中，玩家要首先从凛或彩女中选择自己想使用的角色。另外，在该模式中收集到的忍具和卷轴等在通常任务中也可以装备哦。

目标——最强的忍者!!

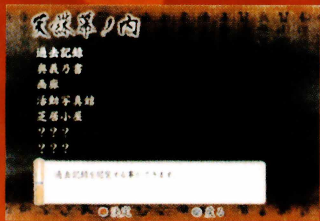




←↑选择任务时，除了难易度以外，还可以从3种敌方配置中进行选择。有兴趣的话，不如把3种配置全都打上一遍吧！

天诛幕之内

在天诛幕之内中，可以享受到各种附加要素带来的乐趣。一开始可以选择的项目有欣赏插画的“画廊”、欣赏MOVIE的“活动写真馆”等5项，随着游戏的进行还会出现一个叫做“红之忍”的隐藏项目！



↑可以看到画面上有2个“???”，那么除了“红之忍”以外还有其他隐藏项目吗?!

抢眼的红之刃



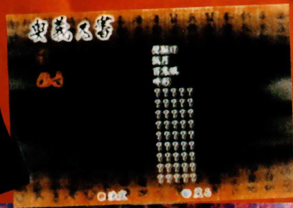
←游戏中的隐藏项目“红之刃”是将陆续出现的敌人一个个斩杀的计分攻击模式。此外，交手的敌人也有自己的名字哦。

过去纪录



↑显示玩家之前所获得的忍位，通过这些数据好好分析一下自己的弱项吧。

奥义乃书





↑这个项目可以查看学到的奥义的操作方法及解说。赶快将所有的奥义尽数掌握吧！

芝居小屋



←激战过后所欲地欣赏游戏中心的事件场面。

手起刀落



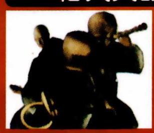


→这个敌方集团叫做「男人们的挽歌」，看来不好对付。

向敌人斩去！

将谜之集团消灭吧！

僧人大战



僧人集团，对其而言感情只是多余的东西。

忍万来



忍者集团，其中也有几个相当厉害的家伙。

杀手集团



和凛一样以暗杀为生的敌方集团。



敬请期待

呼唤风暴一心复仇，
悲哀的火焰连大雨也无法熄灭。
敬请各位继续关注
电软《天诛 红》攻略。



一切尽在7月22日！



用游戏燃烧我们的脂肪

暑期策划

新素食主义打造赘肉克星

电玩减肥新主张

{编辑部亲手教你实现瘦身目标}

使身体不再臃肿 让身心更加愉悦

今天，我们将要讨论一个令部分玩家头痛的话题。那就是——肥胖！其实，就连编辑部里的几位小编也属于体重超标的类型！相信在这个美食极大丰富的年代，有许多玩家都有着同样的困扰！而且暑假已经到了，炎热的夏季使得人们不得不减少户外活动，玩家们更是会选择在家中打机度日，可是这样的结果呢？不言而喻，你会变得越来越胖！（天生丽质者除外）影响美观不说，破坏到健康就得不偿失了。有没有什么办法，可以让玩家们既能够在这个暑假享受到游戏的乐趣，又不必担心会增加身体的赘肉呢？听起来很诱人吧？不可能吗？当然可能！我们为此查阅了许多有关减肥瘦身的健康资料，并且搜集了一些有利于消耗多余脂肪的绝佳游戏，在本期中我将会给担心自己发胖的玩家们提供一些有益的建议，并且依据科学健康的原理，系统地为大家讲述一些有关肥胖和怎样减肥的常识。相信无论是玩家或者是非玩家都能够从中获益。只要大家在这个暑假过得开心，过得健康就是《电软》全体编辑们最大的心愿！

责编/宇部、小沛

游戏减肥第1课 让玩家认识肥胖

第一节：引发肥胖的原因

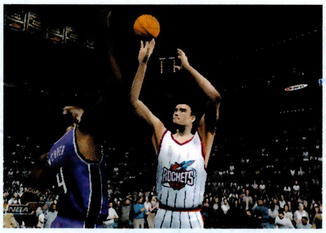


1、遗传因素

父母本身肥胖的玩家比一般人发胖的几率高25－30％。而且这与肥胖家庭的生活及饮食习惯有很大的关系。因此，如果您生活在一个肥胖家庭，就应该尽量改变原有的生活习惯，多运动或者改变饮食结构。

→相扑发胖的秘诀就是其独特的生活习惯，肥胖家庭虽然没那么过分，但是却有异曲同工的效果。

2、活动量

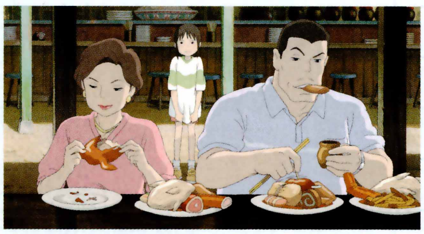


运动能够消耗多余的热量，有助于控制体重。活动量较低的话极易导致肥胖。这个道理人人都知道，只是在实际操作的时候，由于迷恋游戏，玩家往往会选择呆在家里。不过既然暑假到了，学生们的时间多了，也不妨在早晨多做一些运动。

↑趁着早上不算太热，打打篮球的确是不错的选择，活动20分钟就可以消耗将近500卡路里。

3、高热量饮食

含有高脂肪的食物每克含9卡路里，比任何营养素的热量都要高。因此高热量的饮食最容易使身体发胖。现在许多玩家喜欢一边玩游戏一边吃蛋糕等高脂肪零食，与其说这是“富贵病”，不如说是嘴馋的结果。



→吃得太多消耗不掉的话，食物的热量就会转化为脂肪储存起来。记住，我们可不是赛亚人。

其实引发肥胖的原因还有很多，譬如：性别原因、疾病因素和药物作用等等。但是那些都与我们玩家没有什么太大的联系，因此在这里我只为大家罗列出了以上三种因素，玩家们可以依据以上三点，略加注意。

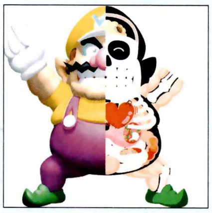
第二节：为什么要减肥及借助游戏减肥的好处

1、肥胖的危害

肥胖并不是营养良好的表现，其实它与消瘦一样，都是某些营养缺乏所致。许多肥胖的儿童，常常伴有缺铁、缺钙，或者缺少其它人体必需的微量元素，从而容易引起缺铁性贫血、软骨病等多种营养缺乏之症。肥胖还容易引发心脑血管疾病、高血压、糖尿病等。



→胖子和过分消瘦的人同样是营养不良，日本相扑运动员的寿命都不长就充分证实了这一点。



←脑满肠肥虽然是在说一个人肥胖愚蠢，但是用来形容肥胖人们身体内部的情况倒是比较恰当。

2、用游戏减肥的好处

这里说的用游戏减肥的好处自然是针对玩家而言的，不喜欢游戏的人当然还得选择体育锻炼或者是控制饮食。减肥虽然需要借助外部条件，诸如生活环境、运动强度和饮食结构等，但是因为许多重度玩家对游戏非常痴迷，运动等方法根本不会提起他们的兴趣，所以对于这一类玩家来说，还是投其所好，用游戏来达到减肥和促进健康的目的更为有效。

这在心理学中也是有一定科学依据的。人类精神的力量是非常强大的，在许多情况下，人类内在的作用将超过和抵消外部的力量。其实，说得简单一点就是，只有心甘情愿地去做一件事才有可能成功。当然，这也并不是说玩家就不能靠运动或者调理膳食来减肥，只不过既然玩游戏也能减的话，我们何乐而不为呢？

另外还有一点好处，那就是在这个炎热的夏季，如果选择户外活动的话不但要忍受高温酷暑，还要受到紫外线的侵袭。而游戏正好解决了这一问题，在同样达到减肥目的的情况下，更能让大家多一份舒适，多一份健康。

最后一点好处，就是娱乐性。人人都知道减肥是痛苦的，需要极强的耐力和决心，许多人在不堪痛苦的情况下都前功尽弃。但是用游戏减肥的话，这些问题就能够迎刃而解了。游戏突出的就是娱乐性，这种一边玩一边减的方式不但能够同其它方式一样达到瘦身的效果，而且游戏的魅力足以分散你对运动疲劳的注意力，减轻在这过程中的痛苦，从而达到轻松减肥的理想效果。

减肥小贴士

● "羊吃草"进餐减肥法：

这是目前一些西方国家流行的饮食减肥新方法。医学家认为，少食多餐不仅省时间，而且由于空腹时间缩短，可防止脂肪积聚，有利于防病保健，增进人体健康。

●提前进餐减肥法：

美国医学家罗纳·卡迪研究认为，人体的新陈代谢状况在一天不同时间内是不同的。一般说来，从早晨起来后，新陈代谢逐渐旺盛，上午8点至12点钟达到最高峰。因此，减肥者可把进餐时间提前，早饭安排在6点钟以前，午饭安排在10点钟左右，即可收到良好的减肥效果。

●食醋减肥法：

近年来，美国时兴食醋减肥新方法。研究者认为，食醋中所含的氨基酸，不仅可消耗人体内的脂肪，而且能使糖、蛋白质等新陈代谢顺利进行。据研究，肥胖者每日饮用15毫升至20毫升食醋，在1个月内就可以减轻体重3公斤左右。

游戏减肥第2课 减肥游戏与游戏减肥的方法

第一节：适合减肥的游戏

看到我们这期特稿的题目，大家可千万不要误会。并不是只要玩游戏就可以减肥，关键是看你玩什么游戏和怎么玩这些游戏。下面我们就为大家依据不同的减肥方式，分别介绍几款适合减肥的游戏。

1、运动减肥

顾名思义，游戏的过程需要我们亲自动手或者亲身参与。这类游戏一般需要借助一定的游戏周边设备，因此消费较大，不过减肥效果却是最明显的。代表作有EyeToy：Play、DDR、欢乐桑巴2000、太鼓达人等。

PS2 EyeToy：Play

厂商：SCE　发售日期：2004年2月11日　周边：专用摄像头

——挥汗如雨，体验上镜的快乐！



EyeToy可以说是近期最有创意的游戏之一。玩家只要站在专用的摄影头前，便可以利用自己的肢体动作进行游戏！这款游戏在欧洲一经推出之后便立即引起了巨大的反响。玩家不再需要使用手柄，更没有什么复杂的操作，不但游戏轻松简单，而且有助于锻炼身体。不仅如此，这款游戏更能够拉近玩家与家人的距离，因为谁都可以参与到游戏中来，所以我们大可与家人一同享受游戏的乐趣，一同享受健康的生活。这款游戏中有12个不同的趣味游戏，如功夫、拳击、跳舞、擦玻璃、转飞碟等等。每一个都极富乐趣，而且对于减肥的功效各有不同。下面就简要为大家介绍一下。





首先是"功夫"。这款游戏方法十分简单，就是玩家要将从四面八方袭来的敌人打飞，每一关结束时还要击碎许多木板。这个游戏是所有收录的12款作品当中减肥效果最明显的一个，它需要玩家活动全身各部分肌肉，随着难度的加大，玩家的活动频率也会相应变快，每次玩完之后都会感觉到全身发热流汗，减肥效果不言而喻。

其次是"拳击"。这款游戏的效果其实并不亚于"功夫"，因为要玩好这个游戏，光是一味地出拳是不行的，还要灵活地躲闪，必要的时候更得连续快速追击以扩大战局。在现实的比赛当中，拳击就是一项非常消耗体力的运动，你可别小看了它，就连专业运动员在打完了一场比赛之后也是累得气喘吁吁。虽然游戏里没有那么激烈，但是如果玩得投入，还是非常需要体力的。



然后是"擦玻璃"。劳动是最好的减肥手段，在这同时还可以体会劳动者的艰辛。擦玻璃其实是一种轻度的体力劳动，可是有谁尝试过在短短几分钟之内，一块接一块不停地擦呢？而且为了取得高分不仅要追求数量，还要保证每一块玻璃都擦干净！话说回来，还是得费把子力气！听说有的朋友创造了45块的纪录，《电软》的编辑们费尽了力气也只擦了不到30块，看来要想破纪录，不减它个20斤是不行了。

再次还有"打鼓"。身体不用动，只是挥舞手臂同样让你汗流浃背！四个方向的鼓要想都打好可比玩真鼓要累多了，因为它的活动范围太宽了。用手臂不停地指上指下，难度越高频率越快，一直到最后手忙脚乱，非常有乐趣，同时也是非常的累！喜欢节奏的朋友决不能错过这个既培养乐感又能够减肥的好游戏。

最后说说"鬼屋"。在这12个游戏当中，就数这一个最乱！原因是敌人多，而且不容易消灭，你需要反复打才能驱散这些鬼魂和蝙蝠，因此玩家们就得不停地晃动手臂乃至身体。不过由于这款游戏不像以上介绍的三个需要大幅度的动作，因而在全身的减肥效果上略逊一筹，但是对于减少小臂的赘肉却有着神奇的功效。只是建议玩家们不要长时间地玩，不然胳膊会累到抬不起来的。



本作中还有"转盘子"、"转飞碟"这两个游戏，其功效和"鬼屋"一样，因此就不再赘述了。其余的像"跳舞"、"辨方向指气球"等都是考验玩家的反应能力，注重的是娱乐性，其减肥效果都不太明显，我们也就不作介绍了。总之，EyeToy：Play绝对是想要减肥的玩家们的首选佳作！而且其作品还在陆续地推出，相信玩家一定能够通过这些形式新颖的游戏，放松心情同时锻炼自己的身体，使暑期的生活更加丰富多彩。

游戏可玩度：10　减肥效果：10　编辑推荐度：10　综合得分：10

PS2 DDR6th MIX

厂商：KONAMI　发售日期：2002年5月16日　周边：专用跳舞毯

——劲舞革命，让脂肪跳起来！



DDR系列自推出以来，在不同的机种上都有大量的作品。在这里我们就挑其中一款为大家介绍其特色以及减肥的功效。这款DDR 6th因为是在PS2上以DVD为载体推出的，因而容量很大，在游戏开始一共收录了超过40首舞曲，当然，这还不包含隐藏曲目，并且在这些曲目中也是新老



交替，玩家既可以体验新鲜，同时又能怀旧经典。这样就可以增加游戏的乐趣，玩家在游戏时更能够全心地投入使减肥更加地轻松。这款作品的模式同以往一样丰富，玩家可以在游戏中选择单人模式、双人模式、以及Double模式，至于难度则分为Light、Standard以及Heavy。如果是老手的话，玩家绝对可以直接从Heavy开始进行挑战！即便是刚接触这一类的游戏，Light模式也绝不会让玩家丧失信心。这么体贴的设计，相信不管是谁都能从游戏中找到乐趣，得到锻炼，并且还有循序渐进的效果！

DDR（劲舞革命）系列最早是大型电玩游戏，90年代末移植到家用机后迅速风靡大江南北！一直到现在，这款游戏依然是许多热爱音乐的游戏玩家注目的焦点。历代游戏中不断更新的曲目，以及在当时来说最酷的游戏周边和玩法都让这款游戏充满了难以抗拒的魅力！难怪在当时掀起了全民跳舞健身的热潮！现在，这一系列在PS2和XBOX上还继续推出，玩家们依然可以体会到新作给大家带来的最新享受，在这个暑假用跳舞毯减肥还是很时尚的啊！

游戏可玩度：9　减肥效果：7　编辑推荐度：8　综合得分：8

DC 欢乐桑巴2000

厂商：SEGA　发售日期：2000年12月14日　周边：专用沙锤(两个)

——欢乐共享，摇摆使你欲罢不能！

该游戏的音乐风格来源于南美，SEGA将其在DC上完美再现，于2000年末席卷音乐游戏市场！这次桑巴2000不再只有激昂的拉丁动感舞曲，还带来了更火爆的“双手交替”舞蹈动作，让你实现成为桑巴舞王的梦想。

在本作中收录了多达43首歌曲，除了收录以前街机版拉丁天王“瑞奇马汀”的2支热门单曲，“LIVIN' LA VIDA LOCA”和“THE CUP OF LIFE”之外，还新增了一个可爱的角色—桑巴猴阿明戈的小妹阿米嘉。游戏部分，除了保留前作固定的动作外，还新增加了双手可以交替挥舞的动作，这在原有活动量的基础上更增加了难度，不但使减肥效果更加明显，更令游戏时的动作越发美观！这款游戏还适合两人共同减肥，其新增的爱情模式将原本分别统计分数的计分方式，改成合并统计，如果有一方错失节拍或者配合默契的话，计分也将会受到影响，并且在游戏结束时会显示两人的亲密度。这些细微的设计都让这款游戏更富魅力，玩家在投入于这款游戏时决不会因为感到累而轻易放弃，相反，玩得越久你就会对它越着迷！时间一长，你自然会体验到其减肥的功效。



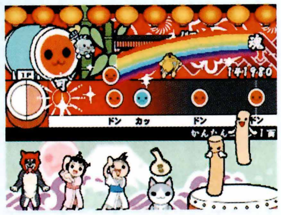
另外值得一提的是，这款作品中的迷你游戏也十分有趣。拿着沙锤打排球可能是玩家前所未有的体验呢。本作还有特殊的“生存模式”，在只允许犯五次错误的条件下，你到底能撑多久呢？为了打破纪录，拼命燃烧你的脂肪吧！。

游戏可玩度：8　减肥效果：7　编辑推荐度：8　综合得分：7.5

PS2 太鼓达人3

厂商：NAMCO　发售日期：2003年10月30日　周边：专用太鼓

——体验和风，敲打瘦身更轻松！



在这款游戏收录的近40首曲目中，全数皆为家用版本中首次登场的曲目。在这其中，不乏知名日本歌手的作品，如：SMAP、ZONE、松浦亚弥等很受欢迎的歌手。除此以外，NAMCO原创曲或古典音乐也新增不少。另外在游戏模式方面，除了系列固定一定会有的“街机模式”、“自由模式”、“生存模式”和“迷你游戏模式”之外，另外还将新增4个与按指示鼓声来举旗降旗的“举旗”模式和依照模板敲击太鼓考验记忆的游戏等内容。虽然游戏模式众多，但在游戏时并不会有任何不适应的感觉，此外，在画面的表现上则更加洗炼，特效更加丰富且有变化。让喜欢这一系列的玩家能再次体验太鼓的丰富乐趣。



说到操作，太鼓达人系列一向以简单易学而著称。只需拿起鼓槌，配合游戏专用太鼓，按照画面提示敲击鼓面或者边沿即可。在这里声明一下，虽然用手柄也可以进行游戏，但是我们的初衷是为了减肥，所以如果用手柄则失去了这个意义。另外，用太鼓进行游戏更能体现其乐趣和日式的风格。舞动双槌的时候既可以减少手臂的脂肪，又可以体验异国音乐的全新感觉！不过由于活动部位有限，建议手臂肥胖者使用。

游戏可玩度：7　减肥效果：5　编辑推荐度：6　综合得分：6

2、刺激减肥

这个方法很受争议，但是却有着一定的科学依据。道理是利用外部的刺激加快血液循环，从而加速体内的新陈代谢，最后达到减肥的目的。我们这里所说的刺激就是——恐怖游戏！这种方法只作为辅助手段，配合运动减肥法将会达到事半功倍的效果。代表作品有：零红蝶、九怨、寂静岭4等。

PS2 零红蝶

厂商：TECMO　发售日期：2003年11月27日

——离奇的探索，造就了诡异的恐惧！



在该作发售的2年前，其前代作品“零 ZERO”曾掀起了一阵恐怖游戏的热潮。其特有的“灵异照相机”使得被动接受恐惧变为主动寻找刺激。游戏中心惊胆战的感觉完全与其他游戏不同，也更加地诡异！本作推出后，不但继承了前作的优点，在剧情上更加的离奇怪诞，制造恐怖的手法也愈加的炉火纯青。

在全新游戏要素中，“精神力”是最值得称道的。精神力在游戏中可以当作玩家的护盾，当受到幽灵的攻击时，若精神力还有残余，则可用以抵消攻击。精神力还会随着时间的流逝而自动恢复，但是如果遭到幽灵的连续攻击，精神力可能就会支撑不住

了。而精神力不只是在战斗中才有作用，在移动时，精神力的旺盛也可以帮助玩家发现许多原本看不见的幽灵！



还有一项新增的要素则是“面对复数幽灵作战”。在前作中，不论多么凶恶的幽灵，玩家一次只需面对单体作战。但是在本作中，为了更增加游戏的刺激感，玩家有时得面对1到4只不等的幽灵。这自然使原本波澜不惊的剧情更平添了几分紧张的恐惧感！

刺激减肥法有助于加快血液循环，但是玩家们一定要量力而行，特别是心脏承受能力较差的玩家可千万不要尝试这种方法。即便是心理承受力好的玩家，如果年龄不满18岁，为了您的身心健康，也建议不要尝试这款游戏。除了以上两种玩家，大家尽可以全身心地体验这种日式的恐怖游戏。和风恐怖的重点就在于“不知道幽灵在何时从何处冒出来”以及“诡异阴森的气氛”。而本系列游戏则是继承了这一规则，以类似电影的表现手法呈现出来，并让玩家们通过实际操作来亲身经历。和风恐怖的威力不容小视啊！

游戏可玩度：8　减肥效果：4　编辑推荐度：5　综合得分：6

PS2 寂静岭4

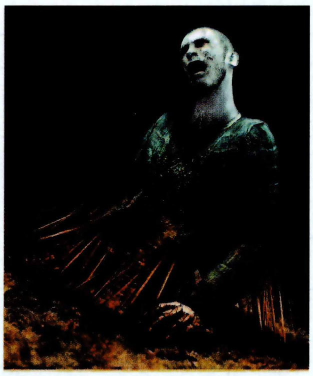
厂商：KONAMI　发售日期：2004年6月17日

——怪诞的故事，描述异世界的恐惧！



在“生化危机”当道的时代，“寂静岭”就如它的名字一般寂静无声。但是也有人为它摇旗呐喊，称其为“生化危机之外另类的尝试”。现在看来这种尝试还是有其独到之处的。他跳出了生化那种对现实世界的危机感，转而探索充满未知的灵异世界，一切都是那么的不可思议，在场景的设计上更发挥了超常的想象空间！

该系列到目前为止一共经历了4代。新作的反响虽然大不如前，但这只能说是玩家的口味提高了，而游戏的品质还是有着较大的提高。在新作中，玩家将扮演一个名叫亨利·汤森的男子，在一次从恶梦中惊醒的时候，发现自己被锁在居住的公寓里。不但门和窗户无法打开，就连墙壁也都无法打碎，连电话也都完全无法使用……而门口更被巨大的锁链给锁了起来。为了逃离困境，主角沿浴室墙上出现的洞口深入到一个灵异的世界，并在其中与各式各样的异形生物以及幽灵展开了一场激战。而如何解开自己的房间与灵异世界之间的奇异联系，便是玩家在游戏中最重要的任务之一。



恐怖游戏的故事往往都是荒诞离奇的！有时甚至是不知所云、令人费解。当然，要描写一个根本不存在的离奇故事自然是十分困难，以至于许多游戏只追求恐怖的感觉而降低了游戏的故事性。寂静岭4在这两方面的兼顾性上算是做的比较好了。因而玩家在体验恐怖的时候，也可以欣赏到游戏设计者们为您精心打造的离奇故事。

游戏可玩度：7　减肥效果：3　编辑推荐度：5　综合得分：5

PS2 九怨

厂商：From Software　发售日期：2004年4月1日

——魑魅魍魉，神怪纵横阴阳！



寂静无人的荒宅，不时传来阴森的歌声。据说连续唱完九次之后就会………！！游戏的时间被设定在日本的平安时代，舞台是京都的一栋神秘的鬼宅，凡是进去的人没有一个能够活着出来。错综复杂的因缘，血肉横飞的驱魔战，使用阴阳术击退厉鬼，并找出隐藏在神秘凶宅中的真相……这一切构成了——九怨！

这部作品虽然是一般的动作冒险类游戏，但是采取了日本平安时代，阴阳术盛行的背景设定，达到了以往所没有的神秘感，而这一点也直接反应在了战斗方式上。跟其它直接近身战斗的恐怖游戏不同，本作在近身战之外还可以利用各种不同的咒符，使出华丽的阴阳术来打倒鬼怪。不仅如此，甚至在地图探索或是解谜的时候，阴阳术也起着很重要的作用。这更增加了游戏神秘莫测的感觉！



日式的恐怖作品通常给人一种从里到外的阴森感。这次由于时间设定在平安时代，正是历史上日本大量学习唐朝文化的时期。所以无论是服装、装潢、甚至是游戏资料画面，无一不是极尽华丽，可以说是日本古代唯美派的极致。在这样的唯美风格之中将日本古代怪力乱神的设定巧妙融合，加上和风音乐特有的诡异，那种让玩家感到头皮发麻的恐怖感尽显无遗！这款游戏对于减肥者可谓是最好的调剂，建议在活动之后玩1小时左右，借助恐怖的力量使原本加快的心跳更加活跃，同时用阴森的感觉驱走汗水！但是千万要适可而止，别吓出心脏病啊！

游戏可玩度：8　减肥效果：5　编辑推荐度：7　综合得分：6.5

3、督促减肥

爱美之心人皆有之，假如这个世界变成以肥为美的话，相信就没有人会减肥了。但如果总是有人用动人的曲线和婀娜的身材来诠释完美的时候，你的自尊心也会被空前地激发！减肥的信念也会更加坚定！这里我们想以沙滩排球为例说明这一点，当然，这款游戏对于女性玩家可能更有效果。

XBOX 死或生沙滩排球

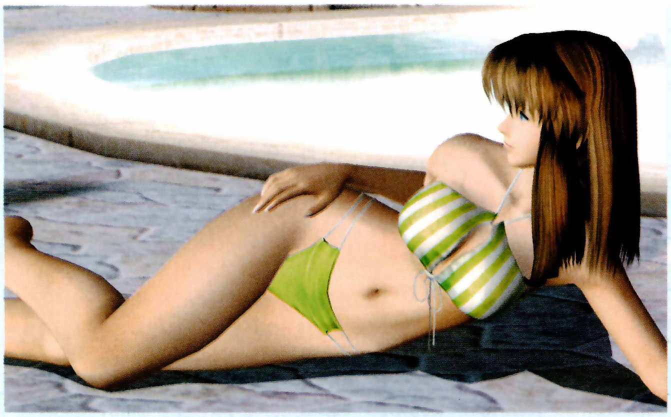
厂商：TECMO　发售日期：2003年1月23日

——美丽的诱惑，督促你追求完美！

以死或生中登场的众多美女为主角，让玩家与可爱的女孩们一起在海滨享受美好假期的游戏。



光凭这个魅力十足的噱头就能看出，TECMO为了吸引玩家们的眼球的确是花费了不少心血。游戏中，玩家除了可以看到众多可爱的美眉穿着各式清凉泳装登场亮相，而且还可以与她们一起进行海滩排球或是其他各种水上娱乐活



动。游戏的细节内容十分丰富，一共收录了超过300件不同式样的泳装，而且玩家也能依据自己的喜好自创泳装。游戏中的热带岛屿可以随意浏览，而且不同的人物到达不同的地点还会有不同的事件发生。旅馆的装饰十分华丽，各种摆设都能使用，甚至连房间里的电视也播放影片。游戏还包含养成要素，玩家可以购买各种服装饰品，当作礼物送给她们，用来增加她们的好感度。所有的这些对于玩家来说的确是非常大的吸引，同时看到她们迷人的身材对于自己也是一种鞭策。减肥的信念是不是更加坚定了呢?努力拥有魔鬼般完美的身材吧!

关于这款游戏，我们已经说得太多了！但是不得不承认，这款游戏有着非常丰富的人缘。在上期这款游戏荣登消暑纳凉游戏的首位之后，没想到减肥游戏它也有份！其实力果然不可小视！当然，其减肥功效在于督导，而并非能够直接起效，这一点还请玩家注意。

游戏可玩度：9　减肥效果：依个人意志而定　编辑推荐度：7　综合得分：待定

4、小编自创减肥法



介绍了许多利用游戏减肥的方法后，小编们又突发奇想，于是诞生了游戏机减肥法。方法很简单，道具就是XBOX或者PS2主机一台（N64、PS、土星也可）。具体方法如下：

●第一套：锻炼手臂。将主机正面朝下，即光头朝下（N64无所谓），双手握紧主机并举过头顶，上下做推举运动，每组举50下，30分钟之内做10组为宜。

●第二套：锻炼腿部。将主机正面朝下背于脑后，做下蹲运动，注意双手抓牢不要摔坏主机。每组蹲20下，30分钟内做5组效果最佳。

●第三套：活动全身。将所有主机和游戏软件搬出置于桌上，取一盆清水和一块干净的纯棉方巾，还有专业光盘清理工具一套。好了，机子外壳脏了的用方巾擦干净，将所有的游戏光盘进行清洁。一切完毕之后，再将其整理归位。注意要保证清洁质量，每周可进行一次！







●解释：将主机正面朝下，可以利用地心引力防止光头下沉，已经下沉的可通过运动矫正光头的位置。（可能吧?！）

●建议：最好挑比较沉的主机，XBOX最佳！NGC和PSone不推荐使用，GBA更不行！清洁主机时，方巾不要太湿，以免主机受潮。清理光盘时方法要正确，不推荐使用专业清洁的机器，最好亲手去做，由内至外呈发散状地轻轻擦拭。

●效果：游戏之余有益的体力劳动，既利用了主机的物理特征，做到物尽其用，又可以保养主机，延长使用寿命。

方法可行度：？　减肥效果：10　编辑推荐度：？　综合得分：？

第二节：增加减肥效果的游戏方式

以上介绍的三类游戏以及小编们自创的减肥方法都有着不同的减肥效果。但是怎样才能将每一种方法的减肥效果提升到极致呢? 那就得看究竟怎样实际操作了！下面我们就为大家介绍一些有着减肥效果提升空间的游戏和具体操作的方法。

1、将简单的动作繁琐化

这些利用运动减肥的游戏，如果想要效果更加显著的话，就必须彻底投入到游戏当中，加大自己的活动幅度，故意用最费劲的办法进行游戏。下面我们就EYETOY和DDR这两款游戏作一下详细的说明。



先说EYETOY，首先是“功夫”。传统的玩法无非就是玩家站在屏幕的中央，挥舞两只手臂打飞所有的敌人。这样虽然也能减肥，但是这将只作用于你的手臂。而且身体僵直不动只挥舞手臂的话，也很容易造成局部的肌肉损伤。那么最有效的方法是什么呢? 当然就是活用身体的一切可能部位来参与游戏。比如高空的敌人你可以跳起来用头顶，中间的敌人你可以扭腰用胯部将其顶飞，而下面的敌人你就可以用脚踢啦！在训练了一段时间之后，建议不断提升难度，连高空的敌人你也可以尝试用脚把他踢下来！



然后是“拳击”。不得不承认这款游戏中，敌人的智商是低了一点。但是如果因为这一点你就放松作战的话，减肥的效果自然就大打折扣了。玩这款游戏时，最好能够精神集中，注意躲避敌人每一次的进攻，然后再给以暴风雨似的还击！在上肢出拳的同时，脚步的移动也很重要，争取不要让身体的任何一个部位闲着。畅快地进行游戏，畅快地流汗才是这款拳击的真正意义。

再说说“擦玻璃”。不断地更新纪录是最好的减肥方法，因为这样一来，活动频率以及活动量都会逐步加大，能够起到循序渐进的健康减肥效果。但是要想不断打破纪录，不在动作上下功夫是不行的。比如一开始，我们都习惯站在中间用两只手的舞动来清洁每一块玻璃，但是往往忽略了身体的其他部位，身体不是面积最大的部位吗?试着用整个身体去擦吧，来回地跑动并且高举双手，这样不需要几秒钟就可以擦干净一块，并且来回地跑也是非常的累，不但能在游戏中



拿个高分，在减肥效果上更是非常明显。

其余像“打鼓”、“转盘子”、“鬼屋”等游戏也是同样的道理，尽量将原本简单的动作复杂化，这样不但能提高游戏的难度从而使之更富有挑战性，在减肥方面也会达到事半功倍的效果。



还有DDR。这个游戏的花样也很多，最初在街机厅的时候就有人手舞足蹈，甚至用上了霹雳舞的动作，在地上支撑翻滚等。我们大多数玩家自然是很难做到了，不过这对我们来说也是一种启发。在玩这款游戏时，我们大可以将手臂也运动起来，哪怕只是简单的动作，因为我们追求的并不是美观而是实用。在跳舞的时候也不要只是按照箭头的指示去踩踏每一块舞毯，能够跳起来的时候就跳吧，让整个身体都舞动起来，这样才有乐趣嘛！同时又消耗了大批热量，何乐而不为呢？

2、提高游戏的难度

在这里提到的游戏指的也都是运动减肥类。当然在一开始的时候没必要直接提高难度，终归冰冻三尺非一日之寒，任何事都是急不得的。当锻炼到一定时候就可以依照自己的实际情况，逐步提高难度了。切记提高时不可操之过急，让身体在适应了一定的活动强度后再适当增加，否则身体会出现疲劳等不适状况，久而久之便会对这种减肥方式失去兴趣，同时也违背了我们用游戏轻松减肥的宗旨。

3、营造更加恐怖的气氛

前面说过，刺激减肥法是颇富争议的。原因在于恐怖游戏对青少年的心理成长会造成不良的影响。因此在这里，我们再次声明：未满18周岁的玩家不要采取这种减肥方式！同时年满18岁的玩家们也不要误解了我们的意思。这里说的“营造更加恐怖的气氛”并不是要让您受到过度的惊吓，其实只要保持着一种轻度紧张状态就好了，我们的目的只是加快血液循环，而不是要吓出心脏病。但是由于许多恐怖大作都被玩家们通关数遍，再玩的时候便不再害怕了，因此我们建议您尽量找一些您没玩过的恐怖游戏，这样才能保持良好的减肥状态。如果实在是找不着了，那么就只好用“必杀技”了！夜深人静时，独自一人在家，关上灯，将电视声音开到60分贝(就像平时说话的声音大小）。再试一下吧，怎么样？怕了吧？（18岁以上人士也应慎用此法，否则会造成失眠！）

4、加强减肥监督的力度

督促减肥法属于减肥的辅助手段，其功效在于激励。因此在玩沙滩排球时不要只顾着看MM，也要对照自己找差距（女生）。男生们则可以找一些俊男多的游戏，看着人家潇洒俊朗的外形，相信只要是自尊心较强的人都会受不了这种刺激。同时，看着这些完美的身材也能带给大家希望，你一定要告诉自己，只要努力，在不远的将来你也可以变得风流倜傥或者是婀娜多姿！多给自己一点压力，多给自己一点鼓励，再加上自己的努力相信您一定会成功！

日常减肥小敲门

●早晚洗脸刷牙时，可以踮脚尖，让脚跟上上下下地运动，借以增加运动量，同时还有美腿的效果。

●洗澡时，不妨动动脖子，扭扭腰，抬抬腿。如此一来，既不无聊又可燃烧卡路里。不要洗快速澡，慢慢地洗，泡澡也好，淋浴也好，尽情享受洗澡的乐趣吧！

●走路时，挺胸、收小腹，臀部夹紧，不但美观而且有利于燃脂。拖着脚跟走、弓着背等偷懒的走路方式，让你既邋遢又难看！还是改变一下吧。

●站着搭公车时，利用拉手环的动作，时而用力握紧，时而放松，反复数次，可以锻炼手腕。

游戏减肥第3课　用游戏减肥的注意事项

任何事情都有两个方面，这是辩证法。游戏减肥固然轻松，但是如果有一些问题我们不去注意的话，也会有负面的效果。以下我们就说说用游戏减肥应该注意的事项。

1、注意防止疲劳

在进行运动游戏减肥时要注意避免为了追求减轻体重而随意加大运动量。肥胖的积累其实是一个非常缓慢的过程，因为脂肪积累的过程就很缓慢，所以减肥的过程也不应操之过急。特别是身体较差的玩家更要注意适当调节自己的运动量，已达到最理想的效果。

2、恐怖游戏要适可而止

先前说过，首先是年龄的限制，这里就不再重复了。然后是身体因素，如果心脏不太好，或者胆子本来就比较小，建议少玩或者干脆别玩，还是身体最重要。

3、不要妨碍别人休息

如今我们大都住在楼房里，因此左邻右舍之间非常容易相互影响。在此忠告那些准备用跳舞毯和沙锤减肥的朋友们，一定不要选择在别人休息的时候练，这是起码的道德问题。我们不能光为了自己而给别人带来不必要的麻烦。

4、不要仅限于单个游戏

只玩一种游戏就跟只吃一种食物一样，都会“营养不良”。因为有的游戏可能只对减少手臂脂肪有效果，那么只玩这一种肯定不能真正达到瘦身的目的。另外还有恐怖游戏，如果只玩恐怖游戏而放弃了运动，同样不会有什么作用。这些游戏是相辅相成的，只有综合起来才会有巨大的成效。

5、注意饮食

用游戏运动不可避免会引起食欲增加，消化功能增强，有人担心运动后吃得多了反而会增加体重，但如果将运动和限制饮食相结合则可以更灵活地达到热量负平衡，减重效果更为持久。

6、持之以恒

之所以我们推荐游戏减肥，就是想利用游戏的乐趣降低减肥过程中的乏味。但是也不能避免有的玩家会半途而废，所以必要时，你要强迫自己坚持下去。

7、注意主机的保养

活动太久人会疲劳，游戏机也是一样。特别是夏天，温度高主机不容易散热，特别容易造成主机使用寿命的减少。因此适当地让游戏机休息冷却，才能在今后更多地使用。

终于向大家介绍完了游戏减肥的方法！肥胖的玩家们可以按照我们的方法，有规律地进行减肥计划啦！我们在这里向您郑重承诺，以上介绍的方法绝对真实可信，而且依据了一定的科学道理。只要您安排好自己的生活，使之符合健康的规律，然后再选择适合自己的减肥游戏。好了！瘦身不再离你遥远，帅哥靓妹们，加油干吧！用游戏燃烧我们的脂肪！



（全文完）



GAME BOY ADVANCE
爱德华、阿尔方斯以及……温莉三个人，
将对全新的事件发起挑战。
7月22日 火热上市，售价4,800日元
あたし決めたのっ！
絶対ついていくんだから！
エド 141/173
アル 75/210
ウィンリィ 56/103
…というわけだ、鋼の。
鋼の錬金術師
FULLMETAL ALCHEMIST
想い出の奏鳴曲
ソナタ
CERO 全年齢
预约购买特典
附带银时计液晶去污剂的手机吊饰
双重特典
初回购买特典
钢之炼金术师 卡片收纳专家
GBA专用特制卡片收纳包
BANDAI

电子游戏软件 编辑点评

6月26日—7月9日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

Strikers 1945 1&2

发售：2004年7月5日

原名：Strikers 1945 1&2



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：DVD
媒体：STG

彩京射击游戏COLLECTION系列第一弹，《1945》两代合一再度搏击长空。虽然没有加入新要素，但作为一度风靡中国的经典射击游戏，本作仍然值得收藏。

蜘蛛侠2

发售：2004年7月1日

原名：Spider-Man 2



机种：PS2
厂商：Activision
类型：DVD
媒体：ACT

著名漫画科幻电影《蜘蛛侠2》的跟潮之作，比起一代来飞越的效果和视角有所改善，但还是有不少无法忽视的弊病，大概只有原作FANS才能忍耐到最后吧。

瓦力欧寻宝记

发售：2004年6月22日

原名：瓦力欧寻宝记 Wario Land Advance



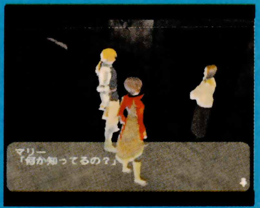
机种：小神游GBA
厂商：IQUE
类型：卡带
媒体：ACT

作为第一款行货GBA游戏，该作与小神游GBA捆绑发售。全中文的简体汉化玩起来倍感亲切，同时也更容易对游戏中的各种笑料有一个透彻的理解。

吸血鬼恐慌

发售：2004年6月24日

原名：Vampire Panic



机种：PS2
厂商：Sammy Studios
类型：DVD
媒体：ACT+AVG

同时融合了动作和冒险要素。最特别的一点是玩家要一边征讨吸血鬼，一边想方设法将村人在天亮之前拯救出来。虽然以吸血鬼为题材是个好卖点，但整体素质欠佳。

评论人

风林



Strikers 1945 1&2： 收藏和怀旧的意义，远远要大于游戏，这样的存在或许是一种尴尬也说不定吧？虽然不能确定别人，但是就风林自己而言，这款1+2是鲜有时间来反复体验的，毕竟在SS时代已经打得够本了。移植度方面不用说，支持环绕音效是应该做到的，再反复谈论游戏的乐趣大概读者也会反感。如果抛开自己对该系列的感情，那么这款游戏则是掏出来圈钱而言，得赚且赚，并没有考虑其他，游戏中没有原创要素加入显然厂商诚意确实有限。

蜘蛛侠2： 以电影为蓝本而转生的游戏，十个有九个都令人失望，少有像"魔戒"那样让很多人赞不绝口的产品，况且，SPIDERMAN与我们在家用机平台又不是第一次见面了。其实个人是相当期待最新作在画面冲击力上能够像电影那样带给我震撼的，比较遗憾的是这次又扑空了。无论是PS2版还是支持高解析的XB版，高楼林立的城市景色都虚假的一塌糊涂。还好的是这次操作方面制作得更加合理了，小虫飘来荡去的手法总算不是以前那样无法无天到不合逻辑的地步。

瓦力欧寻宝记： 简单的游戏方式，搞笑的人物设定，一直是瓦力欧的最大特色，这次中文化虽然并不一定对玩家的过关流程起到多大的帮助（实际上，本作的解谜要素基本上不能对玩家造成难点），但总算正式发售的行货游戏嘛。表面的也就不多说了，事实上我们更多是对游戏的汉化完成度更加关心，从民间汉化组织到正规厂商支持，神游的开发团队素质毋庸置疑，这款游戏也可以说是小试牛刀。期待今后大文字量的小神游作品出现。

吸血鬼恐慌： 虽然不知道厂商是如何通过这款游戏"顺利"上市发行的，但是在这里对此说三道四还是可以的吧？故事平平淡淡，音乐凄凄凉凉，画面方面甚至退回上个世纪九十年代中期的水平……人物连简单的光源都没有添加……居然就能上货架，佩服到底。游戏是AVG+ACT的混合体，战斗相当枯燥乏味，敌人设定也毫无光彩，能将这款游戏继续下去的玩家估计不多……

PERFECT



Strikers 1945 1&2： 秉承了"硬派射击游戏"一贯风格的1945系列，一直是射击游戏玩家所推崇的作品。游戏收录了1、2两代，对于喜欢收藏和怀旧的玩家拥有很强的吸引力，但是对于全新的PS2玩家而言，实际的游戏意义却已经不大。1945对于射击爽的快感的理解非常到位，从弹幕的疏密程度，到射击时的声音、特效，无一不堪称经典。厌倦了华丽包装的玩家，不妨在1945中追忆一下当年的那份执着。

蜘蛛侠2： 电影版的应景之作，但全球200万的销量并非全拜电影风靡所赐。游戏对于镜头的处理比预想的要好视点方式与电影如出一辙，操作灵活多变，且容易上手。不过情节比较沉闷，几乎平行的推进方式有可能令玩家在中途丧失游戏的欲望。与干掉企图破坏纽约和平的BOSS相比，在高楼大厦间的自由穿梭的感觉似乎更容易让人乐在其中。

瓦力欧寻宝记： 小神游首发游戏中最值得期待的一作，有了先前神游机汉化N64软件的经验，本作的质量自然令人放心。游戏中文字体的选择非常考究，玩家看起来不会有任何不适的感觉。游戏内容的移植度毫无疑问是100%，而小神游主机的外形也与GBA没有大的区别，手感趋于完美。虽然小神游的销售状况至今不明，但是从这款游戏中我们至少感受到神游公司的用心良苦。

吸血鬼恐慌： PS2平台的PS游戏，这是该游戏带给笔者的第一印象。吸血鬼一直是人们津津乐道的话题，因此粗制滥造的作品更加令人难以接受。本作的发色数单调，毫无光源特效，视点及场景的切换甚至会让人怀疑这根本就是业余人士的手笔。唯一说得过去的是背景音乐，风格古典，与中世纪欧洲的阴郁气氛契合得比较紧密。但是与其余一塌糊涂的设定相比，这点优势似乎已经没有意义。

宇部



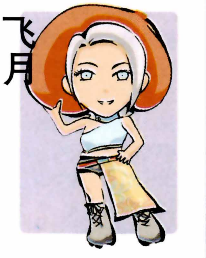
Strikers 1945 1&2： 曾几何时，这部声望颇高的2D射击游戏迷倒了不知多少STG的Fans，爽快无比的操作感和精美华丽的图像风格以及合理的难度设计都给玩家带来了莫大的乐趣。虽说时过境迁，但这个怀旧版的合集应该还是有些市场的，尽管几乎没有加入任何的原创要素，毕竟曾经是2DSTG的扛鼎之作，对新玩家来说绝对应该领略一下。

蜘蛛侠2： 随地乱编网的那个英雄又来了，之前除了在"CAP对漫画英雄"等游戏中还真没怎么接触过他。不过本作不得不让人赞一个！终于摆脱了美版游戏手感恶劣的宿命（当然宿命就是宿命，本作的战斗手感还是很那个的……）我是指在高楼大厦间甩着蜘蛛网满天游走的感觉实在是非常的爽，甚至有那么一点点SHINOBI的感觉了，一个ACT能让人有那么一点玩SHINOBI的感觉，那就是极大的成功了。

瓦力欧寻宝记： 本系列虽然是从mario系列进化而来，但游戏方式却早已大相径庭。风格就充满了搞笑的意味，与瓦力欧的形象十分配合。难度方面也非常适合新手，对动作性要求并不高，解密要素贯穿整个作品，大量的迷你游戏使冒险不再枯燥。BOSS的设计充满了想象力，只是关卡还不够丰富。作为正式推出的行货汉化作品以及优秀的游戏品质，支持。

吸血鬼恐慌： 虽然是以吸血鬼为题材的AVG游戏，但感觉作品的画风并不算太阴森幽暗，尤其是人物角色的刻画居然很惟美，占画面的比例较大。不过3D场景的描绘还是写实的，光影效果差强人意。游戏中动作成分比较重，只是过于简单了些。隐藏要素相当丰富，自由度也非常高。本作更像一部ARPG作品，只是人物没有等级的概念。

飞月



Strikers 1945 1&2： 光是看到《1945》这几个字样，飞月就感动的快要哭出来了。满屏的子弹、夸张的BOSS、与同伴抢东西吃、拼保险的乐趣至今都是无可替代的回忆。这次和同事好好的玩了一把，仿佛又重新找回了往日的感动。这款射击游戏的操作感和爽快性已经无需多说，遗憾的是厂商并未加入新要素，全凭热情入手。

蜘蛛侠2： 虽然早已对这种根据电影改编而来的作品已不抱任何期望了，但上手之前还是小小的期待了一下。然而游戏一上来，粗糙的市景就一下子把我击倒了。像这种本应以宏大开阔的场景、速度感和魄力取长的游戏，做成这样我实在没什么话可说了。游戏的操作和蛛丝的使用比前作有所改进，但在做180度以上的旋转时还是很容易头晕。

瓦力欧寻宝记： 经典的瓦力欧经过重新汉化再现眼前，无边的恶搞与巧妙的设定仍然是那么有趣。但对于大部分先入为主的玩家而言（其中自然也包括飞月），"瓦力欧"这个名字实在是……但既然是行货版，那么最重要的自然是汉化的准确和完成度了。从这一点上来看，本作可以说是无可挑剔，连很多细节的小地方也制作得相当到位，无论如何还是应该支持一下的。

吸血鬼恐慌： 本来很喜欢吸血鬼，之前看到的人设也很有味道。但实际游戏起来却全不是那么回事。不仅没有表现出吸血鬼的高贵神秘，仿旧的画面效果也没能营造出古典恐怖气氛，反倒使游戏更加沉闷，演出和效果音更是惨不忍睹。不过拯救村人的段落还是值得一提的，既不能发出声音又有时间限制，紧张感油然而生。另外，扮演吸血鬼袭击人类的模式也是别具乐趣。

电子游戏软件 编辑点评

6月26日→7月9日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：宇部、彩火、北斗、小沛


宇部


彩火


北斗


小沛

SILVER

发售日：2004年7月1日

神奇机器竞技场 捉猴终极热战

原名：ガチャメカスタジアム サルバトーレ



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

《捉猴》系列的最新作。玩家可以从数名角色中进行选择，在多个模式50多个关卡中，利用各种道具与伙伴们展开混战。画面延续了该系列的风格，适合全家老小一同游戏。

宇部：这款乱斗版的捉猴是系列里首次采用卡通渲染的一作，这样的处理使角色的动作和表情更加的生动和搞笑。游戏模式也相当的丰富，尤其是故事模式共有50个以上的关卡设计，各式各样的招式和道具为游戏平添了许多乐趣。另外支持2-4人的对战，非常的刺激和热闹，值得一提的是，本作的读盘时间很快，全无等待的烦躁。

彩火：热闹的趣味游戏，真是彻底展现了“捉猴”这个系列的真谛。可惜游戏中猴子的出镜率还是稍微少了些。一帮主角风光还是压住了毕波猴子。游戏中的迷你小游戏很多，乐趣也很好，只是觉得加入故事情节有些画蛇添足。好在多人游戏下，这点缺憾根本不足挂齿。尤其是可以全家人一起同乐，夏天玩非常合适。

北斗：“捉猴啦”系列的最新作，在本作中更多种类的奇怪猴子都有登场。有爱迪生版的发明家、有双刀流的宫本“猴”藏，甚至连阿姆罗都有猴子去COSPLAY，实在是太恶了(寒)。从激光棒到飞天蜻蜓，从冰冻战车到火焰弹弓，游戏中充斥了各具特色的神奇机器，要想获胜也需要多动脑子。游戏给人的感觉非常喧哗，合作与竞争并存，非常适合多人同乐。暑假里玩玩本作也是不错的选择。

小沛：看到这款游戏后，觉得只能用太精彩来形容这款作品了！原先猜想可能这又是一款乱斗的游戏，现在看来，游戏方式的丰富真是太出人意料了！比如抢金币、赛划艇还有合作的BOSS战等等，其中既包含了竞赛成分，又不忘突出团结协作的精神，最多4人的游戏又大大提高了游戏性！赞！

发售日：2004年6月24日

超级中国人1&2 ADVANCE

原名：スーパーチャイニーズ 1&2 アドバンス



机种：GBA
厂商：CULTURE BRAIN
类型：ACT+AVG
媒体：卡带

超级中国人1和2的强化合集版，同时收录了《超级中国人迷宫》。玩家要使用拳脚功夫，打倒敌人拯救公主或皇帝。游戏并没有质的改变，只推荐怀旧FANS入手。

宇部：相信大部分玩家都没接触过这个FC和SFC上的系列作品，如今可以在GBA上温习一下了。不过这个怀旧系列的合集并不会给人带来多少乐趣，就算是选择动作RPG模式也不会得到什么享受。至关重要的操作方面没有任何提高，真不负“完全移植”的初衷，对话文字也全部日文假名，根本见不到汉字。那个PUZ模式更不值一提。

彩火：当年FC上的老游戏，毫无进化地登上了GBA。即使是在当年看来，这款只用按一个键就能玩的游戏，也是稍显简陋了一些。不过，它却体现了现在游戏最基本的一些特性：比如杀敌人数指标、一定程度的自由发挥等等。不过在历史上既无经典地位，也无特别创新的本作，我个人并不会因为题目，而特意推荐给各位。

北斗：移植自FC上的同名作品，不但是系统与操作感，连FC上粗糙的画面也是完全地“忠于原作”。1代是非常简单的动作游戏，每关中打掉一定数量的敌人之后通往下一关的门就会打开，不进去的话也可以继续留在本关打分。2代则加入了一定的RPG要素，需要在各个城镇打听情报，还可以购买各种道具，只有在进入战斗时才展开类似于1代中的打斗。和前作一样，场景中的石头中藏有各种实用的道具。老玩家可以玩玩怀念一下，其余则没什么意义了。

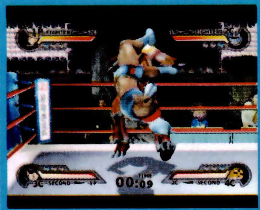
小沛：这款糅合了多款作品的合集，似乎创作的主旨在于怀旧，其在游戏方面就明显有些缺乏创新了，这对于原本就不太成功的游戏作品来说无异于雪上加霜。其中包括的益智游戏更是出奇的简单，让人觉得通关只是时间的问题，而靠得不是智力因素。我对这款游戏总体的感觉很一般！

SILVER

发售日：2004年7月5日

银河摔跤 筋肉人世纪

原名：Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：SPG
媒体：DVD

由Yudetamago原作的《筋肉人》诞生25周年而特别推出的3D摔跤游戏。该作充分展现出了“筋肉”的硬派搞笑风格，喜欢怀旧的老玩家们不妨重温一下。

宇部：FC上的那个摔跤又回来了！虽然看起来不大像，但经过特别处理的画面之下，依然是当年那个朴素的游戏。那个会发波（当年非有人说那是面包）的绿警察，还有梳着小辫摔人动作很漂亮的那个人，还有蓝衣卫士，都会出现在PS2上。当年的那份感动，不觉间又回来了。我只想找回昔日的童年好友，在一起重温这款经典。

彩火：以筋肉男为主角的这款游戏，是为了纪念筋肉人形象诞生25周年而特别制作的。游戏以模仿WWF摔跤的形式，将漫画形象神奇地搬上了世界摔跤赛场之巅。游戏画面清新细腻，人物刻画真实可爱。游戏规则也很合理，玩家一定可以快乐享受其中乐趣。

北斗：又看到这帮恶搞的筋肉人出来搞恶了……真是，怀念啊！当初FC上那群个性鲜明的家伙们曾经在我的电视中非常活跃呢。这次的新作继承了以前作品的风格，每个角色都有极具个人特色的发型、服装、攻击方式以及必杀技。虽然整体风格比较搞笑和轻松，但是战斗起来的激烈程度可是绝对不会比WWE逊色！即使你不是摔角类游戏的爱好者，在本作中一样能够得到不少乐趣。

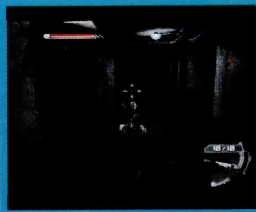
小沛：带着儿时玩FC的冲动，这款游戏让我再次重温当年玩“摔跤”时的激动！虽然外形复杂并且细腻了很多，但是当年的人物还是可以轻松地辨别出来！游戏的故事情节轻松幽默，操作比较简单，但是招数决不缩水，每个人的超必杀也都做得精彩绝伦，除了赞美我真的不知道再说什么好了。

SILVER

发售日：2004年6月14日

超能力战警

原名：Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



机种：PS2
厂商：Midway
类型：ACT
媒体：DVD

利用超能力、身体技巧和枪械消灭敌人完成任务。游戏中的剧情相当扣人心弦，尤其是各种关卡与超能力的设定更是颇为巧妙，绝非一般的第三人称视角动作射击游戏。

宇部：很难评断的游戏，主要是视角非常暧昧，让人很难断定其是否属于传统FPS。但不可否认的是视角变得还是比较成功的，至少摆脱了俗套。游戏中的人物个个都有超能力，用他们各自特殊的能力来指导作战，这是非常重要的主导思想。游戏欧美味很重，看您自己的口味了。

彩火：第一感觉，画面太棒了！如此出色的人物细节刻画，令我产生了两点———个就是本作究竟是不是日本厂商做的，另一个就是PS2上所谓的“光环杀手”KILLZONE，还是否有推出的必要。当然，游戏画面的出色只是一个方面，氛围营造也相当优秀。只可惜操作稍有僵硬，但适应后，瞄准选择键的妙处确实优秀。

北斗：MIDWAY发行的一款带有明显冒险要素的动作游戏。主角尼克拥有各种各样的超能力，包括念力移动物体，如同超人X光眼般的透视，瞬间移动以及使身体透明化等神奇功能，相当吸引人。而其中最特殊的就是控制敌人的思想，也正符合了英文副标题的“The Mindgate Conspiracy”——意识之门的阴谋的原意。游戏在制作上还是比较认真地，值得一玩。

小沛：这款游戏不同于时下流行的FPS，它采用的是第三人称视角，因而在敌我的位置上比较明确。游戏中最大的亮点，就是游戏中所有的人都拥有超能力，包括敌方角色，比如能够隔空举起物品等，甚至对于已经杀死的敌人也可以进行超能力攻击。总的来说，本作构思新颖，极富想象力！

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

编辑点评

6月26日 — 7月9日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：北斗、PERFECT、彩火、小沛

铁人28号

发售日：2004年7月1日

原名：鉄人28号



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：ACT
媒体：DVD

以日本经典同名动画为题材改编而来，操纵巨型机器人"铁人28号"做出各种动作与"X团"展开战斗。3D画面魄力十足，动画味道浓厚，遗憾的是视点设定略有缺憾。

北斗： BANDAI的拿手好戏就是将动漫改编成动画，不过这也难怪，放着手中这么多的好东东不用的厂商才奇怪。不过"铁人28号"这部动画片我也只是零零碎碎的看过一点而已，相信我国不会有多少它的FANS吧?单就游戏本身而言，只能算是一款中庸之作。操纵巨大的机器人与敌人展开激斗——听起来很爽，不过游戏的实际效果实在是不怎么样。而多人合作的系统也没什么亮点，吸引程度有限。

PERFECT： 这样的游戏，是BANDAI的特色，不过并非看着这些动画长大的本人对此毫无感情可言，这样一部属于日本动画迷游戏，国人只有凑热闹，却很难玩出味道。外形绝怪的机器人抱起大楼疾臂抛出……这样绝对超"魄力"且极具搞笑色彩的场面成了游戏的乐趣之一，与对手的战斗一方面是拳脚相加，一方面是毁灭寸土，遥控机器人于手下还不如直接让玩家扮演受控于人的钢铁来得直接，起码感觉不会是在利用空气中的电波而已……

彩火： 根据动漫改编而来的游戏，看来最近一段时间里动漫游戏都会占很大比重了。只是不知道这说明了动漫的兴荣还是游戏的没落。本作是以热血机器人动画为题材改编的游戏，虽然大铁人看上去笨笨的，却也是一名英雄人物哩。游戏中打斗很爽快，连高楼大厦都可以成为大铁人的手中玩物，拿来就可以打人。只是这类游戏FANS向倾向严重，对非饭死来说吸引力怕是不大。

小沛： 这个游戏改编自同名漫画，故事的背景是二战后的日本正处于战后复苏的阶段，少年金田正太郎操作着巨大钢铁机器人28号与邪恶势力作战。游戏中有故事模式、挑战模式与对战模式3，超过 40 个的任务让玩家可以尽情享受操纵机器人的乐趣。对战模式更可支持4人同时游戏。

十二国记 威严的王道 红绿的羽化

发售日：2004年6月17日

原名：十二国记 赫々たる王道 紅緑の羽化



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：DVD

以小野不由美原作的《十二国记》为题材的PS2游戏《红莲之标 黄尘之路》的续作。新作以《风之万里 黎明的天空》为基础，可利用前作的记录引发新的剧情。

北斗： 记得这部动画还是我在年初休假时抽空看的，虽然不是自己喜欢的热血性风格，不过整体素质还是不错的。这次是在PS2上推出的第二款作品，游戏整体上是RPG类型的，同时带有AVG以及SLG的成分。游戏系统并不复杂，熟悉原作的玩家应该能很快融入其中。虽然画面比较粗糙，不过里面关于怪物召唤的一些新要素还是值得赞赏的。FANS不会失望的一作。

PERFECT： 纯粹FANS向的游戏，除非你是对于原作仰慕已久的玩家，否则恐怕无福消受。全程语音是比较有杀伤力的卖点，色调以暗红为主，原作的世界观设定得以完美保留。但是作为RPG游戏而言，难度过低，系统也像白开水一样毫无亮点可寻。流程传统而沉闷，玩家在其中很难找到激情，也许把本作当成一部音响小说似乎会更合适一些。

彩火： 随着最近《十二国》的火爆，小说、游戏也开始一一登场了。本作并未像前作一样采用AVG的形式，而是一款任务通关型的RPG，故事则是以《风之万里 黎明的天空》为基础的。剧情和画面仍然保持了原作的中国式味道，整体难度一般，没有上手问题但也缺乏大的创新。除了召唤怪物以外只有全程语音还算得上是卖点。属于FANS向的作品。

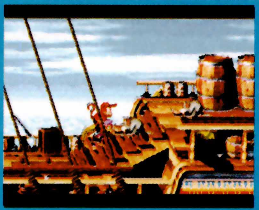
小沛： 又是一个动漫改编的游戏，原著在亚洲地区有着非常高的人气。本作是根据原著的最新小说情节改编而来，其中的情节非常精彩，讲述阳子登基之后在处理国事和找寻自我的过程中一个个鲜活的故事，登场角色也都极富个性，让人过目不忘。但游戏方面显得有点薄弱，传统的RPG实在是传统的有点过，换言之就是没有新意，还有无论在战斗还是情节发展上，难度都有些偏低。

超级大金刚2

SILVER

发售日：2004年7月1日

原名：スーパードンキーコング2



机种：GBA
厂商：任天堂/Rare
类型：ACT
媒体：卡带

超任版《超级大金刚2》的GBA复刻版，除了画面得到强化更加细致漂亮外，新追加的模式和迷你游戏以及最多可供4人同时通信游戏也是该作的魅力所在。

北斗： 不论你是否玩过SFC版，但本作大名可谓是无人不知无人不晓。较之GB版而言，GBA复刻版的画质有了明显的改善，同时又保持了SFC版的原汁原味。玩家可以随时随地的进入大金刚世界，享受流畅的操作、多彩的动作、新追加的迷你游戏和丰富的收集所带来的乐趣。再加上可以四人同乐，确实值得一玩。

PERFECT： 与上一代相同，也是移植超级任天堂的优秀ACT作品。这次的主角为2只本领各异的小猩猩，动作方面更加丰富而生动，难度方面个人感觉比1代有所降低，可能是选用能甩辫子飘行的"女猩"比较容易吧。图像引擎延续前作，虽然没什么提高，但在掌机上也够赏心悦目了。希望能够早些看到下一作，为掌机2D横版ACT画上圆满句号。

彩火： 如此高的评价，完全取决于当年这款作品超高的经典地位。虽然2代"超级大金刚"已经失去前代作品时的震撼效果，但更为流畅，更加丰富的场景，依旧令人流连忘返。GBA上的移植版由于缩小了画面屏幕，因此看起来更加艳丽动人。加上超级优秀的游戏手感，对于现在的玩家来说，无论是补习还是温故，都应该好好体味一番。

小沛： 盼望已久的作品终于登场了！这款游戏的风格还是像以往一样，但是两只小猴子的协作倒是为这款游戏加入了新鲜的血液！游戏中的隐藏要素还是非常地多，需要玩家自己去一点点地发掘。这款游戏的难度比较适中，适合于各种水平的玩家，相信每个人都能从中享受到乐趣。

吉野家

SILVER

发售日：2004年5月27日

原名：吉野家



机种：PS2
厂商：SUCCESS
类型：ACT
媒体：DVD

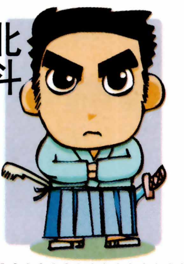
本作并非一款经营模拟游戏，而是扮演店员根据客人的要求做出正确反应，或者与他人一决胜负在限制时间内端出正确的牛肉饭。游戏具有一定的挑战性和游戏性。

北斗： 吃过，觉得不错，还担心禽流感会把老牌子摧垮……本作的初感有点像"俺的料理"，但实际游戏进去感觉要素相当丰富，而且游戏起来并不轻松。玩家除了要做好服务员外，还要做一个好厨子，以避免被老板直接炒鱿鱼，尤其是做一餐好牛肉饭所需要花的心思实在不比其他。另外，面对各种刁钻的顾客也是非常有趣的一件事情，玩家面对这些古怪的大爷又发不出脾气，实在是雅量大考验。

PERFECT： 对于爱吃吉野家的玩家来说，能够亲身体验经营吉野家的艰辛是一件非常惬意的事情。游戏由为"待客行动"与"待客胜负"两部分构成。玩家很容易上手，也很容易掌握，而且很快就会产生成就感。角色全部Q版化，菜单简洁明确，加上众多画龙点睛的搞笑场面，让人不得不对这样的小品之作另眼相看。不足之处在于缺少突发事件的点缀，从这方面看，还是QUEST的"炼金术士"系列更趋完美。

彩火： 典型的日本游戏--上手容易，提高很难。节奏感要求非常高的它虽然从名称上跟当年"我的料理"有些神似，但实际手感完全不同。为了满足顾客的需要，降低各种GAME OVER的几率，玩家即使精神高度紧张，也难免会手忙脚乱。看来即使是打工卖饭，也没那么容易啊。玩了这个游戏大家可以充分体会劳动的艰辛，以及吉野家的明言："280元，得到的不仅是美味的牛肉饭，还有的是优质的服务"。努力吧！

小沛： 禽流感！疯牛病！这家老字号在种种不利的外界环境下依然屹立不倒，这种精神实在是令人钦佩。虽然去年经历了降价风波，但在今年业绩又有所回升，看来日本国民名吃"牛井（井字中间加一点，就是牛肉饭）"的人气依然是经久不衰啊。本作是让玩家从普通店员开始，并一直努力工作成为店长。游戏中接客部分看起来很复杂，但对于有在日本饮食店打工经历的人来说实在是轻车熟路。

北斗


PERFECT


彩火


小沛


责编/飞月

J联盟职业球会的创造'04

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04



PS2	厂商：SEGA	发售日：2004.6.24	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

欧洲杯落下帷幕，黑马出乎所有人的意料，硬是把冠军抢了回去。而葡萄牙的黄金一代的黯然谢幕，和内德维德，斯塔姆，波波斯基等一代老将的离去，更让人唏嘘不已。又一个四年过去了，又一批球场上的英雄离我们而去了。决赛结束后，北京的天空又飘起了小雨……好在老天还算够意思，没有太多的时间让你无病呻吟，阿根廷刚亮相美洲杯就打了个6：1，比赛的华丽程度几乎可以让你把欧洲杯扔到一边。做一个球迷还真是幸福啊！当然还有我们的创造球会，也要继续啊。

统览一年间的重要固定事件及完美要点全CHECK!

0年 球队创建时所要注意的问题

CHECK POINT! 球队所在地会对今后的发展有怎样的影响？

和往常一样，球队必须先选定所在城市。这是球队发展的基石，同时今后城市类型的发展也影响着留学地的出现，所以一定要慎重选择。三项基本数值分别会对俱乐部今后的经营产生不同的影响。人口数量直接影响到的是球迷的人数，并会对俱乐部产品的销售量产生影响；地价会影响到城市的经济发展，但地价越高的地域施设维持费也会相应提高；足球人气影响到当地居民对足球的热情及入场观战的人数，还会影响当地足球水平的发展。


↑像这种城市就比较适合发展。

综上所述，固然地价高的地域会对今后球队在经济方面的发展起到积极作用，但在游戏初期其较高的维持费会比较令人难堪，人口高的地方虽然没有什么副作用，但很容易就会发展为经济发展类型的都市，导致后面一些需要体育发展城市类型的留学地变得很难出现，而这些留学地往往是相当重要的。所以在游戏初期要尽量避免地价高的地区，在人口相对少的足球人气高的地区扎寨是上策。

1月

★签约赞助商

本作中比赛的赏金减少了很多，作为主要来"铁"手段的赞助就不能忽视了，这里主要注意2点：

1.注意赞助商的条件！

越是给钱多的赞助商，条件就相对越苛刻，一定要留神，万一到年底时完不成任务的话罚金可不是闹着玩的，搞不好一下就GAME OVER了！佛罗伦萨的教训可一定要吸取呀。

2.注意赞助商带来的留学地！

有部分赞助企业是有涉外关系的，与之签约则它可以给你介绍新的留学地，一般在企业简介中会出现外国国名的企业都是会带来留学地的。这里惟一要注意的是把需要远征的留学空位留出来，因为有些俱乐部的留学地一定要远征多少次才能得到，而远征的总数目是一定的，而现有的留学地又全部会出现在远征名单中，所以一定要保证现有留学地数量不多于总远征可能数，以免有部分留学地无法得到。尤其是在留学地密集的西欧地区要更为注意。


↑带来神级mf留学地的田中发动机，见到了千万别放过。

★签约TV转播权

和赞助一样，要注意部分有签约条件的电视台，在能够达到条件时再签，以免被人秋后算帐年底把你咯嚓了。

★队内杂务

真的很杂，换教练换球探改位置换名片，还有球衣号码，队员位置，其中的重点是续约与年度票价设定。

CHECK POINT! 剥削的艺术！球员年薪变更

过了年一签约，球队老板也成了过不了年的杨白劳，队员们都成了大爷，嗓门比驴大，把这几年受的气根不得都撒出来。稍有失误立刻主力瞬间走光，就算苦苦留住花的钱也把年初的收入抵消了，忙活一年连辛苦钱都赚不到。解决的方法就是在"面会"中选"年俸变更"，只要队员年龄不大于25岁，且签的不是5年的约，就可以进行一次续签，最少可以只给队员加100万薪水，最多可以把续约年数增加4年。


↑有时也会有球员不愿意续约的时候。

举个例子，比如某队员入队时20岁，则先签4年约，在其24岁时加薪，并一口气加约4年。这样就等于用最少的钱又和24岁的队员签了份5年的合同，这样这名队员几乎可以一气用到30岁，费用也不会花得太多。

CHECK POINT! 套票BUG！玩家心中的痛

玩过前作的玩家想必都知道以前那个套票BUG吧，年年轻松数十甚至上百亿入帐，那什么劲头啊！可惜好梦不长久，这次SEGA无情地取消了这个BUG，大家都只能吃糠度日了。不过好在还有一个弥补的技巧，虽然没有以前痛快了，但也别拿豆包不当干粮。方法如下：



↑这代里收成不好，不用秘技的话只能有这么多钱，比起上代可差远了。

1.调整套票折扣为50%，套票坐席数为最大；

2.调整广告费，直到秘书评语为"おそらく完売"为止；

3.把折扣调为0%，在设置坐席数的画面中按X退出，结束设定。

如此，套票会尽数卖出，白得的利润为中间那50%的折扣价。

★安排远征与集训

远征是根据队伍的现有排名，以地区为划分，自由选择交战对手，部分强力神级留学地都要如此得到。在一个地区内一次可与3支球队交手，花费费用也视对手强度而定。

集训则是可以选择国内或海外，一般海外的费用高，但效果要好。而集训地的增加，是随着留学地的增加而增加，其中也有部分需要制霸大陆全集训地才会出现的隐藏集训地。



↑同样会带来神级留学地的远征，有些俱乐部见到了也不要放过。

★自动SAVE一次，但在04快速的读盘面前此功能也没什么用了。

★新人优先选择时间

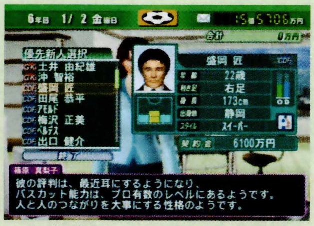
本作中最最重要的人才来源之一，尤其是在初期。这里可以选择去年内球探在各地挖掘的所有新人选手，以及青年队中满18岁而未被选拔入一队的选手。这些选手可以自由选择与之签约，没有竞争对手，只需支付一定数额的签约金和500万第一年的工资就可以了。

CHECK POINT! 宁可错杀三千 也不放过一个

如何在龙蛇混杂的新人摘牌中独具慧眼？怎样才能少花钱买到极品球员？这一切都要看对球员评语的观察，球员评语共有三行，第一行为总评，第二行为该队员最擅长的能力评价，第三行为其他。最为重要的当数第一行，一定要注意，当出现"彼は，未来の代表候补……"，"将来はサッカー界を背负って立つと言われていて……"，"彼は，近い将来，代表入り有力视……"等评语时，就一定要注意了，这就是非常强的选手，一定拿下。像"彼は，サッカーの申し子と言われていて……"，就更要注意，这是只给极少选手才有的无上评价，这种队员日后不敢说个个成神，能力绝对不是盖的。此外还有"この选手は，隐れた逸材と……"这样的评语中也有很多强人以及卡片球员。总之在这自由获得新人的期间，总共也花不了多少钱，遇到强力的选手一定要悉数拿下，尤其是在初期人才严重缺乏的时候。

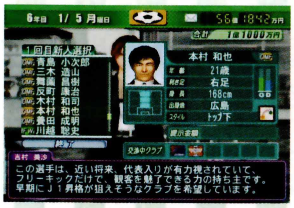


↑新人探索也能找出卡片球员来，一定要拿下！



↑也有特例，比如盛冈匠的能力不弱，而评语就一般般了，也要注意。

★新人摘牌大会



这就不同于刚才，这可是真刀真枪地与对手争夺人才。要注意的是本作中不光用钱砸，球探也很重要，所以在新人会之前最好搞几个有"新人交涉"特长的球探，免得到时候吃亏。

←新人会上常会有强力选手出现，还有这样真人假人一起出的……

2月 ★新人入队

在所在地附近区域出身的年轻队员中选拔进入青年队的人员，根据所在地足球水平的高低，出现的选手质量也不一样。但更决定能否出现强力选手的因素是地域，而且只要是在该地区范围内，而不一定非要到该选手出生县才能得到该选手，所以寻找地域范围性人才更丰富的地区为本据地是最好不过了。



根据观察，优秀球员出现最多的东京、神奈川和琦玉三县所在的关东地区无疑为安家首选。此外涵盖整个南日本，且有在日本蓝少年足球水平极高的福冈和熊本两县的九州地区也是一个好选择，还有"日本的巴西"静冈县所在的东海，以及怪才倍出的北海道地区，都是青年队比较容易拔出人才的地方。

★编辑球员

自由设定球员的基本资料，之后根据问答题和特训来决定能力特点，这是前作的传统了。但和前作一样，自编球员的能力是和年数有很大关系的，



↑可设定球员的一切基本资料。



↑数年后还会有球员的儿子出现。

且队员的儿子会继承该队员的特点，且能力会有极大提升。不过在游戏初期编辑球员的能力还是不值得期待，等下一代吧。

★PR之颜

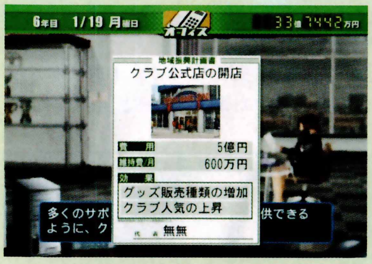
俱乐部广告部的提案，在有一定资金的时候出现，花费1亿元。指定一名队员成为广告代言人，如果成功年底则会有额外收入。决定成功的因素不仅在于球员的能力和名气，更在于他的出身，如果是本地出身的队员则成功率更高。

3月 J联赛及亚洲级别杯赛开战

J1和J2同进开打！还有亚洲级别的杯赛也开战啦！

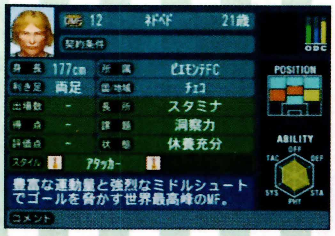
CHECK POINT! 游戏初期的经营要点！

初期时钱很少，球迷入场看球也并不会非常踊跃，所以第一年还是比较难熬的。但俱乐部里的桑拿浴和娱乐室是一定要先建起来，首先保证球员的疲劳能够及时得到恢复，还有就是本作的连携很难增长，所以娱乐室也要尽快修建。球场设施中最重要的就是球迷商店，建立后不仅能得到收入，可生产销售的商品也会由4个增加到12个，这将对今后球队的资金有很大帮助（以后在"设施投资"中设置球迷商店则最大生产数变为44个）。刚开始时如果有钱的话不妨直接把所需要的设施都修起来，因为本作中如果钱在5000万以下的话则会有一定几率出现市民援助事件，得到5000万元，而且出现几率也不小，如果在年初的话，且经营计划设置得较合理，不妨大胆把钱先花出去。

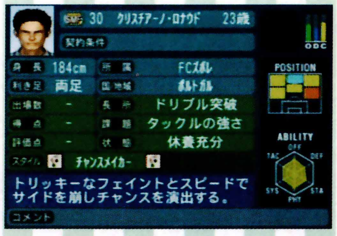


↑设置了商店后可出售的商品数就增加为44个。

人事方面则比较艰难，想从对方球队买人的话会花费大量的资金，在第1年时实在是有心无力。不妨把球探都放出去探索新人，本作的新人探索的数量变得没有限制了，且发现强力球员和卡片球员的几率非常大，如果能找到的话来年用很少的资金就可以得到，球队的实力也将会得到大幅度的提升。



↑"小火箭"内德维德，梦断决赛。



↑罗纳尔多，葡萄牙的最大发现。

4月 J-CUP开战，进入比赛密集期！

J联赛杯的比赛也开始了，此时基本是一周双赛。

CHECK POINT! 球迷会商品的销售情况是？



调查后的数据显示，游戏中盈利率最大的商品依次是毛巾（タオルマフラー）、球队队服（ユニフォーム）、俱乐部队旗（クラブ公式旗）、T恤（Tシャツ）、球迷旗（サポ十ト旗）和手机链（携帯ストラップ）。在游戏初期的商品开发要以这些商品为主，并保证其足够的供货量。要注意的是在12月末将会自动把没有售出商品的一半做清仓处理，所以在10月之后就尽量不要再大量生产商品，以免遭受损失。

5月 J1联赛进入收官阶段

J1上半年联赛已进入后半段，来洲杯也进入淘汰赛阶段！

CHECK POINT! 开花复活！

久违了的开花设定在本作再次复活，这次开花具体是A修正还是全修正目前还不得而知，但可以肯定的是实能力与限界值都会增加，具体的情况我们将在后面的攻略中补完。和以前一样，只有在满足一定的条件选手才有可能开花，在游戏初期如果有几名队员开花的话球队的实力很可能直接就上一个台阶，所以要努力达到这些条件以创造选手开花的环境。以下就是目前已确认了的一些条件：

· 队中某位置竞争激烈（人数达到一定数量）。
· 入选国家队
· 队中老将退役
· 任命为队长
· 受伤恢复后
· 降级升级，取得冠军
· 取得射手王或MVP等荣誉
· 年薪大幅提高
· 更换教练
· 队伍连胜
· 老队员突然能力爆发
· 在俱乐部中呆了一段时间，适应了俱乐部
· 受重伤，在修养中顿悟
· 长期在青年队中练习
· ……没有理由（- -X）



↑我的川口能活就不知原由地开花了，长的还真不少，屈指了。

6月 J1联赛IST的决战+争夺J2的半程冠军！胜败在此一举了！

不仅国内的J联赛进入收尾，洲际杯赛也进入了决赛期！

CHECK POINT! 选手面会之邪恶解决法

一直以来这都是系列中非常重要的一点，如果不能及时消除队员情绪上的不满和队员间的关系，很有可能引发全队的混乱以及重要选手的自行退团。但长久以来对于我国玩家来说，想成功地处理好这一点实在是有点心有余而力不足，障碍只有一个，那就是"日语"！（所以"我最恨的就是日本人！"［谋杀X尔2中某人语］）我也实在不忍心把读者兄弟们都扔到星川老爷的小黑屋里去，没办法，那就只有推出球员全部性格解析以及对于各种性格的邪道解决法！下面是根据面会时球员说的第一句话（千万要注意！是第1句）来推定他们的性格：

	无不满	有点不满（队员名字旁出蓝脸）	不满（黄脸）	非常不满（红脸）
A类型	失礼します。私に御用事があるそうですね。どんなことでしょうか？	失礼します。私に用があるそうですね。どんなお话でしょう？	失礼します。私にご用かあるそうで？（也有"失礼します。なんでしょうか？"的时候）	何かご用ですか？ちょっといそがしいのですが．．．。
A类型	失礼いたします。何か御用でしょうか？なんでもお答えしますよ。	失礼いたします。何かお话があると伺いましたがどのようなご用件でしょうか？	失礼いたします。私に何か御用事でしょうか？	お呼びでしょうか？申し尺ありませんが手短にお愿いします。
A类型	失礼し~ます。お元气そうでなによりです。なにかお话があるそうですが。	失礼し~ます。お呼びになりましたか？どんだご用件ですか？	失礼し~ます。	失礼します。どうも气乘りがしないので早く済むと嬉しいですね。
B类型	俺样をわざわざ呼びつけるとはいい度胸だ……いやいや冗谈だ。なんか用かい？	俺样を呼んだかい？まあ呼びつけるからには世间话程度じゃなかろうな。	よう。俺样に何かようかい？	なんか用か？今の俺样は触れたらキズつくほどトンガってうぜ。
B类型	失礼。何か话たいことがあるそうだが？なんでも话いてほしい。	失礼。私に用事があるそうだが？どんな案件だろうか。	失礼。何か用があるそうだが？	何か用だろうか？重要でなければ手短に済ませてもらいたい。
B类型	……どうも。なにか用事か？こっちは大きな问题はないが。	どうも．．．。俺に话がある、と闻いたんだが。	……失礼。（也有"……何か？"的时候）	……。とっとと済ませてくれ。
C类型	失礼します。代表自ら痛み入ります。今日はどういったご用向きで？	失礼します。今日はどういったご用で？代表自ら、とは紧张しますが。	失礼します。今日はどういったご用向きで？	これはこれは。伟い人ほどこちらが话たくないときに话しをしたがるものですね。で、なんでしょうか？
C类型	ど-も。なんか话があるって闻いたけど。いや~な话じゃなければ何でも话すよ！	やあ。なんか话があるって闻いたけど。いい话を闻かせてくれるとうれしいねえ。	こんちは。なんか话があるの？	何の用？早いところ済ませてね。

以上。A类型明显是好孩子、好学生的类型，对于这种好队员自然不要吝惜褒美之词，如此才能安抚他那受伤的心(－ －!)。而B类型属于火气盛，不服输，且很有自信的类型。这种人看来一直会保持青春的冲动，而且多数都是很有能力的人。对于他们也不要紧，只要选怒斥一类的话语，他们反而会对自己的冲动进行反思，从而消除误会。C类型相比以上两种都要复杂，漂亮话说的咚咚响，但实际上只是想要钱而已，这种人就比较麻烦了，尤其是初期没钱的时候。

说了这么多，到底怎么判断是褒美还是斥驳的话语呢？看得懂日语的朋友自然可以直接看，看不懂的朋友就要用我这在实战中悟得的无比邪恶的方法了：其实很简单，只要看选择肢最后的标点符号就行了！一般最后是"。"的则对应A类型，"！"的则对应B类型，而有金钱数目则对应C类型。这个方法的准确率可以确保在80%以上！绝对经过测试。

另外要注意的是有时队长会有"みんなに言いたいこと"出现，在这个问题中选择正确的话就可以一下子消除全队的同类型不满！所以掌握队长的性格类型很重要，而对选择肢的判断也和前面方法一样，只是要注意C类型队长有时是"。"，有时是"！"，是个不安定因素，也是这个邪恶攻略法惟一无法解决的问题……

7月 大战中间歇口气，暑假乘凉好时机!海外远征或集训也不可少!

★又一次远征或集训的机会（每4年1次的世界杯年则取消）

★自动SAVE机会

8月 恶战再起,谁歇的足谁现在狠!

9月 胶着期，受伤的高峰期

★免费招待日

在每年9月的第一个主场可以选择招待免费入场的人群，其中选择"子供"可以增加当地足球水平，"女性"则提高足球人气，"年寄"则增加体育值。

10月 收盘阶段,世界级别的杯赛开战

CHECK POINT! 与油野家族的半生缘

这个……这位油野先生，油野茂一(喂…您的名字…用日语念的话不就是阿布拉诺…)，他在对手俱乐部成立时就说："我们在3个月的时间里以强大的财力创建了一支无敌球队(－ －!您的队可是叫切尔东吗？)先不管这可疑的人物设定，看看我们的死对头一年里会干什么。

· 1月——如果某设施的建设速度超过你的话，就会打个电话来挑衅一番。

· 2月——每年年初获得新选手的发布会，如果他们得到了强力球员就会开个会嚣张一番。

· 年中不定期

每场德比战之前油野都有可能出来喷一通，当然如果他胜的多的话出现几率就大。

在我方俱乐部和某位球员谈判破裂后，有一定几率油野会将之买下。在我方购入一名强力球员后，他也会紧跟着买进强力队员。他买的人由乱数决定，只要改变我方买进球员的号码他也买进的人也会发生变化。

在夺得J1总冠军后……

油野茂一先生被解任！他的儿子油野辉雄接任，不知经营方针会有何变化……

通算德比战10胜后……



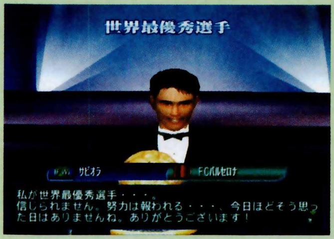
会得到一个纪念旗帜，以此也打击了油野家族的嚣张气焰……

11月 年底总决战！抢冠军啦！

12月 新年杯开战，最后的捞钱机会！

CHECK POINT! 关于杯赛中的收入

2个杯赛都可以单独设定票价，而如果进入决赛的话则铁定会有8万人到场，如果票价设在12000的话决赛一场就可以收入9亿左右……如果有信心的话不如把票价设得高一点，尤其是年底的新年杯，实力差距不很大的话S/L一下进决赛还是没什么问题的。顺带提一下ASIA GREAT CUP上的票价设定得高一点，球迷的入场数也不会减少很多，所以控制在原价的150%左右就可以小赚一笔。



↑每年最后的年度优秀球员表彰式，全世界的优秀选手都会在此得到表扬。

新确认的留学地追加方法速报

如果你看到了和以前刊登过的方法有所不同，别怀疑你的眼睛，因为你按了刷新键……而目前的追加方法都是玩友间收集而来，如果有错误或您有新的追加方法，还请多赐教。

英格兰	
チェルシーFC	与选手「フォーリット」「ビアネリ」签约
リバプルーFC	海外远征6~7次
法国	
パリFC	与教练"ジュッチ"、"ジョケ"、"ベンジェル"签约
FCマルセイユ	都市类型达到スポーツ振兴都市
ACモナコ	海外远征4次左右
リヨンFC	海外远征3次左右
西班牙	
マドリードFC	签约赞助商"ブリッランテオイル"（赢得SUPER CUP）
バレンシアFC	获得选手"アイマール"、"カルボーニ"、"バラハ"
FCラコルーニャ	都市类型达到国际スポーツ都市
意大利	
ブレシアFC	获得选手"ディビアッジョ"、"バキーニ"、"R. バッジオ"
パルマ	海外远征4次左右追加集训地
ボローニャFC	海外远征4次左右
荷兰	
アムステルダムFC	海外远征4~5次左右
土耳其	
イスタンブールSC	获得教练"タリレム"、"フゼヴォルド"、"ルチョスカ"
乌拉圭	
FCモンテビデオ	获得教练"アカスタ"、"カバチェロ"、"テバレス"
厄瓜多尔	
ゲアヤキル	海外远征3次左右获得集训地

偶有话要说！

●首先先要对各位读者兄弟表明歉意，在上期的球会攻略出来后，无无粗一翻就发现2处错误，当时是又悔又恨，真恨不得给自己来上两记耳光。特更正如下：69页，在PC体能教练一栏里"走力强化"误为"强化强化"，哪来那么多强化，强化我个大脑袋哇……正确应为"速度强化"，想必稍通日语的朋友都会明白。还有一个属于遗漏，在战术的训练效果中，其中从"中央突破"开始，到"造越位"这5大战术的训练中，全体队员的"现登陆位置属性"都会提升B。这两点错误出现实在不应该，尤其是在这种资料性很强的攻略中，无无也给各位赔不是了。

●还有一点要提。其实常玩这个系列的朋友也知道，这个游戏还是重实践，重积累，光靠一些资料还是远远成不了高手的。所以希望大家把游戏中的一些心得、技巧等拿出来和大家分享，共同学习共同进步嘛。如果有好的投稿也可以直接联系我，邮箱地址是bens800_64@hotmail.com，大家有什么意见建议投稿或是臭鸡蛋都可以往里扔，或者直接甩我MSN也可以，偶在这里恭迎各位的大驾。



■文责/无无



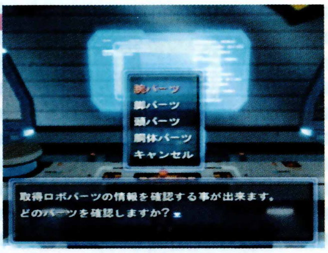
异度传说2·善恶的彼岸

《异度传说》这款游戏的内容十分丰富,左右游戏进程的要素也非常多,相信玩到这款游戏的朋友们都有这种感受。上期中,我们将该作的系统和游戏的攻略为大家作了具体的介绍。但是这款游戏还有许多其他要素,在本期中,我们就来看一下游戏通关后的隐藏要点,并且为您奉上该作的一些攻略技巧和游戏秘技。

PS2			
厂商:NAMCO		发售日:2004.6.24	
类型:RPG	价格:6980日元	其他:——	

通关之后隐藏要素

CHECK 1 组合机器人



读取通关进度之后,在艾尔莎号记录点会看到哈卡塞博士,将你带到地下机器人研究所之后,将交给你寻找机器人部件的任务。和前作一样,可以到研究所确认获得部件的情报。

全部部件获得方法如下:

头部——开启NO.13segement门　身体——开启NO.8segement门
左腕——开启NO.7segement门　右腕——开启NO.14segement门
左脚——开启NO.3segement门　右脚——开启NO.16segement门

全部获得后去研究所与博士对话,同时获得三个方案之后,就能选择一种方案组配出机器人エルデカイザー烈,每种方案都能开启一个全体攻击的以太魔法,耗费50ep,有着极具魄力的演出。三种攻击分别为"斩"、"突"、"雷"属性。以笔者的经验,在后期的几个隐藏迷宫里,"斩"属性对一般敌人的伤害值相对更高。

CHECK 2 击倒最恶机器人!

接受寻找机器人部件的同时,也获悉出现了黑暗面巨大机器人的情报,玩家也必须担负着击倒黑暗面机器人的任务。但想到达最后与黑暗面机器人交战的地点,首先必须通过三个隐藏迷宫,解除三色封印(lastquest01)。三个迷宫入口以及解除道具地点如下:

★沙漠——入口在オルムス机动要塞,解除道具シーケンサB在第二ミルチアー区上层左边房内与キョウジュ对话取得。

★工业设施——入口在momo深层领域(夏),解除道具シーケンサC在击倒沙漠关底后获得。

★天空遗迹——入口在第二ミルチアー区上层キョウジュ房内(tiankong01),解除道具シーケンサA在击倒工业设施关底后解开谜题后宝箱内获得。

三色封印全部解除后,到沙漠上层进入最后迷宫。

CHECK 3 沙漠



这里为机甲战,普通敌人一般HP在20000以上,攻击力较高,而且200%以下的必杀技对其产生作用不大。但这里的敌人弱点基本都为以太攻击,可交替使用ZEBULUN和DINAH的△攻击。

BOSS 1 スカラベイユ

HP:960000	exp:68000	S.pt:0	C.pt:0
弱点:以太攻击	普通道具:スキルドラッグE		

该关底对以太攻击防御力较低,开战之后趁其尚无反应抓紧时间攻击,积攒BOOST槽以及ST槽,300%的必杀才能比较明显的降低其HP,而200%以下的必杀效果甚至不如DINAH的普通以太攻击。

它会使用带毒攻击,即使解除不良状态极为重要。

在战斗后半期其摆出架构体势之后,此时千万不要做任何攻击,不然就会导致其使用伤害值可达到20000的反弹!等其行动之后再做攻击。

CHECK 4 工业设施



工业设施地形较复杂,要经常打开电源开启电梯。好在几个地区放下楼梯之后都在左近有记录点,一定要随时记录。这里的敌人普遍HP和攻击力较高,如果已经习得エルデカイザー烈的全体攻击,可以用这招来大大降低战斗难度。在这一区域之内与敌人交战,提高机动力为第一考虑要点,不然无法经受住敌人连续BOOST的压制攻击。但是由于隐藏迷宫的敌人只要读盘就会重复出现,所以注意不要多走弯路,尽量争取从楼梯等捷径通行。

BOSS 2 デュリアソウル

HP:57600	冷突 exp:72000	S.pt:3200	C.pt:5400
弱点:冷/突	普通道具:スキルドラッグE		

关底会使用各种状态的辅助攻击,必须及时解除。而一旦等其发狂后,使用出全体火系攻击,能打到1500~2200之间,因此在这一战前最好能装备上フレアコート(LV.2 G,降低25%的炎属性攻击)。

击倒关底之后要解开一个谜题,在五次攻击之下正好将九盏灯点亮,照红灰蓝橙黄的顺序点亮,就能打开边上的门,取得其中的シーケンサA。

CHECK 5 天空遗迹

这里的地形比较简单,只是需要打倒三个平台上的敌人来解除第一道门的三个封印。在右边平台上的敌人会频繁的加血,每次1600到2200之间,同时其全员攻击伤害力较高,因此回复和攻击之间的比例一定要掌握好。对其攻击尽量在己方全部攒满三个st槽之后展开,不然这一场仗将变得非常的漫长。

到达中间的通天塔之后,路上别忘了先走岔道,打倒看守封印的敌人。到达上部之后将要迎战五个小人,行动力极高,而且攻击力也相当的不低。但由于其hp只有4160,记录点也不远,不妨用エルデカイザー烈瞬间将其全部击倒。

BOSS 3 **ポポス・サガス**

HP:59000　exp:84000　S.pt:4800　C.pt:5400
弱点：以太攻击　普通道具：スキルドラッグE

各种状态切换，在物攻状态下能扣血1000以上，还能封印攻击或者以太需要随时解除，全体攻击1000左右。可以用LV4的以太魔法“戒”来加速减低其hp的速度（敌人物理攻击己方所受伤害自动反弹给敌人）。其最后会展开一个搏命游戏，己方如不能一下将其打死，就会发动最后一击，下血2500左右同时自己身死。其后就能取得第12门的钥匙。

CHECK 6 最后迷宫 スベス・スコロシアム

该迷宫只有一层，哈卡塞与他的黑暗人格对话，对方造出了黑暗面的エルデカイザー，玩家就要面对“宇宙最凶最恶”的敌人了。

BOSS 4 **ブラックエルデカイザー**

HP 192000　exp:96000　s.pt9000　C.pt：5400
弱点:以太攻击　BREAK:AAAA　普通道具:スキルドラッグE



这个关底完全是对玩家男新的一个考验，其总共只有三种攻击手段，在必杀状态下，全员也只有800左右的伤害值，而且它还不会连续的用BOOST发动两次全员攻击。问题在于其可怕的超长血格，除了使用“戒”稍稍加快扣血速度以外，在这一战之前必须让作战主力全员习得“气功2”，只有这样才能保证有足够的回复机会。以太魔法虽然对其有用，但是扣不了多少血，还是及时stock，保证较高的ep值以及用三段stock和连续BOOST加紧攻击密度。只要能有连续作战两三个小时的耐心，这个关底根本不具备任何难度。

CHECK 7 所有segement file一览

NO.1
场所：曙光重要管理区域。在以箱子铺路的地方，将右边的箱子打干净即能看到。
デコーダ场所：ウヅキ家，通过G2 NO.5任务。
入手道具：シークレットキ－8。

NO.2
场所：エルザ号左方休息厅。
デコーダ场所:オルムス要塞宝箱。
入手道具：シークレットキ－22。

NO.3
场所：第二ミルチア 市街地二区海报馆内屋。
デコーダ场所:segement16入手。
入手道具：ロボパーツ・左脚。

NO.4
场所：オルムス要塞蓝色传送阵右。
デコーダ场所:モモの深层领域(夏)。
入手道具：シークレットキ－90。

NO.5
场所:ラビュリントス水路。
デコーダ场所:ラビュリントス中央区宝箱。
入手道具:シークレットキ－20。

NO.6
场所：第二ミルチア一区。
デコーダ场所：第二ミルチア一区アンジェリーナ。
入手道具:シークレットキ－3。

NO.7
场所：曙光重要管理区域传送带16门掉下。
デコーダ场所:segement1 4入手。
入手道具:ロボパーツ・左腕。

NO.8
场所：隐藏迷宫沙漠。
デコーダ场所：G2 NO.13报酬。
入手道具:ロボパーツ・胴体。

NO.9
场所：ウヅキ家。
デコーダ场所:水没都市道路的宝箱。
入手道具：シークレットキ－4。

NO.10
场所：水没都市道路左岔路。
デコーダ场所：以人物状态通过UMN进入オメガシステム，在机甲内部通路角落的三个宝箱。
入手道具：シークレットキ－26。

NO.11
场所：库海基金会市街英雄像,完成G2 No.18在此输入密码(3859)。
デコーダ场所：デュランダル公园区域，中央百式莱亚利安对话，选第二项。
入手道具：シークレットキ－23。

NO.12
场所：天空遗迹通天塔路中，击碎石块。
デコーダ场所：击倒天空遗迹关底后宝箱。
入手道具：シーケンサD。

NO.13
场所:オルムス机动要塞,从升降梯后人行,一个洞中跳下,推箱子处。
デコーダ场所：G2 NO.35报酬。
入手道具：ロボパーツ头。

NO.14
场所：旧ミルチア市街高速路旁。
デコーダ场所：G2 NO.27报酬。
入手道具：デコーダ07、ロボパーツ右腕。

NO.15
场所：モモの深层领域（冬）过木桥到下一层。
デコーダ场所：重要管理区域，平台，打掉左边三个支柱后到右下角打掉一个支柱，宝箱自动浮起。
入手道具：シークレットキ－05。

NO.16
场所：空海基金会市街，完成G2 NO.16后拿乐谱到酒吧弹琴。
デコーダ场所：G2 NO29报酬。
入手道具：ロボパーツ・右脚。

NO.17
场所：オメガシステム,电梯第一层右边。
デコーダ场所：G2 NO.06报酬。
入手道具：シークレットキ－28。

NO.18
场所：水没都市。
デコーダ场所:曙光重要管理区域，炮台下方左面墙壁打穿进入。
入手道具：シークレットキ－16。

CHECK 8 所有G2任务一览

NO.01 あの人に届け！私の想い
领队：女性
时期：取得G2之后立即就能接
地点：ミルチア第一区 医院门口(ジャクリーン)
奖品：シークレットキ－1(サイコポケット)
攻略法：接受任务后到空海基金会市街酒场内将情书交给シドニー，收到回信后回去转交。

NO.02 郵便屋はつらいよ
领队：不限
时期：解决G2　NO.1之后
地点：ミルチア第一区 医院最内部(サイクス)
奖品：シークレットキ－2(ブレイクB10)
攻略法：总共要送四封信，但每个对象都有同名的人存在，一旦送错就会导致任务失败。四人正确位置如下：スペート（ミルチア广告店里）；クラブ（スベースポート）；ハート（パークエリア）ダイア(基金会喷泉）。其中スベースポート有两个会跟玩家要信的,只有驼背老人才是正确的收信者，千万不能把信给另一个小孩。

NO.03 チュ－チュ－大作战
领队：不限
时期：在ミルチア咖啡馆遇到紫苑之后
地点：空海基金会 洗衣店(シーラ)
奖品：シークレットキ－06(Rare+10)
攻略法：在空海基金会市街，与站在洗衣机前的女性对话，之后再爬上屋内的楼梯就可开始抓老鼠，在1分30秒内要抓完全部10只，其中有两只老鼠必须用画挡住他们的去路才能抓获。



NO.04 ザザの大冒険

领队：无限制
时期：DISC2，通过机动要塞之后
地点：ElsaB1右边（スプモーニ）
奖品：SkillDrugD*20 オーバーリフ
攻略法：
1.到Vector二局，找右下方的工人说话，拿到足迹1。
2.到空海基金会钓鱼场，跟小女孩说话，拿到足迹2。
3.第二ミルチア第二区，40Agency下方的女孩，拿到足迹3。
4.Durandal公园喷水池左边的金发男子，拿到足迹4。
5.第二ミルチア第二区，接近下水道那边的妇女，拿到足迹5。
6.空海基金会喷水池右下角的老爷爷，拿到足迹6。
7.UMN管理局，有调整椅那个房间里门口的女性，拿到足迹7。
到空海基金会的起降场找到ザザ，并输入足迹1~7的密码"2587643"之后到Elsa领赏。



NO.05 憧れのウヅキ先生

领队：不限
时期：DISC1 紫音离开老家后
地点：シオンの実家
奖品：Double技“大天使的镇魂歌”（Jr/紫音）
攻略法：把古书每行从左到右按照甲乙丙排列，并且每行三个字的颜色都要一致。

NO.06 どっちもおいしい!!

领队：不限
时期：DISC2通过要塞之后
地点：ミルチア第二区餐厅（チョップ），必须女性带队。
奖品：デコーダ17，カレーのレシピ
攻略法：在第二米鲁奇亚市街，酒吧的厨房里以女性带队接受任务，要在1分30秒内根据提示正确的按下45次按钮后即可过关。

NO.07 エージェント，フル回转!

领队：不限
时期：取得G2之后立即就能接
地点：ミルチア第二区，40Agency海报店内屋（ミゲール）
奖品：スキルドラッグD*3 MOMO，jr的泳装
攻略法：在第二ミルチア市区内贴20张海报，注意在室内也能够张贴。

NO.08 ミルチアクライシス

领队：不限
时期：取得G2之后立即就能接
地点：ミルチア第二区下方电力部（リジー）
奖品：Double技“BurstWell”（紫音/MOMO）
攻略法：在时限内走到终点按开关。需注意不要让左上方电流击中，不然只能回到起点，浪费大量时间。

NO.09 传说の大泥棒登场

领队：不限
时期：取得G2之后立即就能接
地点：ミルチア第一区与第二区之间道路中的小孩（メイブル）
奖品：Double技“精灵的夜想曲”（Jr/凯奥斯）
攻略法：到第二区沿下方跟着女盗贼走，发生三个事件之后走到下水道那边，即可在地上检到被抢走的玩偶。

NO.10 传说の青い花

角色：不限
时期：DISC2机动要塞过后
地点：ミルチア第一区医院（ルーティ）
奖品：シークレットキー15（ラストリベンギ）
攻略法：需要收集的道具ハイパー肥料取得地点：
1.ミルチア第一区花田右边老太太
2.ミルチア机场记录点旁的老头
3.空海基金会起降场的小孩
4.空海基金会酒吧柜台前的女性
5.Elsa客房右边的机器人
スプリングシード：Elsa左边客房的机器人
サーマシード：ミルチア机场记录点旁的男子
オータムシード：空海基金会旅馆三楼的老头
ウィンタシード：ミルチア第二区"40Agency"右边走到底的男人
从上面四种种子任选一种播种，之后连洒四次肥料就会开花。选用第一种（春种）去种植就能成功结束，选用第四种（冬种）则会长成食人花，但是能借此拿到一些道具。



NO.11 绝体绝命．给水源！！

领队：不限
时期：取得G2之后立即就能接
地点：ミルチア第二区下水道入口右边的工作人员（シアラン）
奖品：シークレットキー11（STAレジスト2）
攻略法：第二ミルチア市街，进入下水道将坏掉的ナノマシン破坏掉，用一旁的电脑查看，红的即为正确的目标。

NO.12 水のトラブルお任せあれ!

领队：必须完成G2 NO.11
时期：DISC2机动要塞通过，并且完成G2 NO.11之后
地点：ミルチア第二区下水道入口左边的工作人员（レイ）
奖品：シークレットキー12（セフティー）
攻略法：进入下水道的B2，将6个水门依次打开（用R3键顺时针缓慢的旋转）

NO.13 战栗の下水道の魔物（レイ）

领队：不限
时期：通关之后
地点：下水道B1最深处（グレン）
奖品：デコーダ8
攻略法：到B2打开被锁住的门与其中的敌人战斗。

Boss 3 レイスウィルス
HP：25600 exp：30000
S.pt：2700 C.pt：3000
弱点：B雷炎突
普通道具：スキルドラッグd
珍稀道具：スキルドラッグ

关底分为本体和触手两个部分，先打倒本体再打触手。因为触手会不停再生，所以集中攻击本体。炎属性的以太或者合体以太极为有效。触手虽然会不断吸收HP和EP，但程度并不高，可以无视。

NO.14 歌姬の愿い

领队：紫苑
时期：DISC2通过机动要塞后，并且完成完成g2-25任务
地点：第二ミルチア第一区，歌厅2楼（ケイト）
奖品：シークレットキー21（经验值UP10）
攻略法：完成g2-25任务后，到二楼找歌姬。利用UMN以角色状态到14年前的ミルチア，与一只会毒属性攻击的グノーシス交战，击倒后回去报告。这一敌人虽然血格长达17600，而且会毒属性攻击，但对物理和以太防御都较弱，只要注意状态就能轻松击倒。



NO.15 花嫁の忧うつ

领队：不限
时间：DISC2通过机动要塞后
地点：空海基金会旅馆最左边房房（マロリー）
奖品：シークレットキー17（ブレイクB15）
攻略法：在基金会旅馆最左边房间，对方要求帮忙寻找结婚戒指。依靠震动来判断真伪，一旦捡错交回就会任务失败。正确的戒指位置在洗衣房内。

NO.16 伟大なる音乐家

领队：不限
时期：DISC2旧ミルチア崩坏后
地点：海基金会旅馆（マーゴイルス）
奖品：Iron4的乐谱（拿去酒吧演奏可发现segement门NO.16）
攻略法：基金会旅馆左边第二间。去キング的店里把汽车破坏，与其下的汽修工说话就能拿到八音盒，再还给音乐家。

NO.17 脑めるポニー

领队：不限
时期：DISC2旧ミルチア崩坏后并且完成G2 NO.23任务
地点：空海基金会喷水池旁，对话全部选第一项（ドリーミーポニー）
奖品：合体技“デュオスペルレイ”（紫音/凯奥斯）
攻略法：帮忙小偷找工作，之后到洗衣店对话拿“ピンクのメイド服”，再到酒吧2楼升降 梯旁的小孩拿“上流阶级の心得”，再跟酒吧老板说话即可。这里两件道具千万不能选择错误，不然就会任务失败。

NO.18 英雄からのメッセージ!

领队：不限
时期：DISC2旧ミルチア崩坏后
地点：ミルチア第一区，上层的房子中（ジャネット）
奖品：解除Code（密码“3859”用来发现英雄塑像后的11号门）
攻略法：到基金会把面包屋旁的车子破坏，进入车库跟里头的人说话就能拿到“石像の设计书”，回去交给ジャネット。

NO.19 小さな命

领队：不限

时期：DISC1遇到紫苑后

地点；空海基金会市街26，27区修车厂（キングゲ）

奖品：ゼータジストDX*2

攻略法：在空海基金会市街车库里寻找キングゲ，接完任务后到ミルチア第一区医院，进去找到医生后再回去向キングゲ报告即可。

NO.20 すすだらけの纯情

领队：女性限定

时期：DISC2旧ミルチア崩坏后

地点：空海基金会旅馆二楼下方挡住路的男子（クレイマー）

奖品：キングゲ仓库的钥匙，密码1857，进入里面开宝箱可以拿到スキルドラックD×5

攻略法：在两分钟内擦完所有九扇窗户，方法是按圈调查窗户，然后缓慢转动R3四圈擦干净玻璃。

NO.21 开かずの间の秘密

领队：不限

时期：通关后

地点：在基金会市区公园广场左侧的老人（ロイ）（g2-2101）

奖品：スキルドラックE

攻略法：接受委托后到隐藏迷宫工业地带最深处解开小游戏，并取得ムフフブック后回报（同时有シーケンサA）。

NO.22 パン屋の大将

领队：不限

时期：DISC2通过机动要塞后

地点：空海基金会26，27区面包屋前（ジョニー）

奖品：Double技“CrossFist”（捷奇／KOSMOS）

攻略法：跟这个区域内的所有人猜拳，三把定胜负，只要赢多输少就成功了。

NO.23 盗まれた记忆

领队：不限

时期：DISC2通过机动要塞过后，同时需要完成G2 NO.09任务

地点：艾尔莎B1右边（パナジェ）

奖品：Double技“灼热的合唱”

攻略法：到Vector二局第一个房间内找下方的男子拿特制电池，然后去ElsaB1扫描器，使用扫描功能，不断重复动作会使画面上的图形越来越清楚。一旦电池电力用完就再去跟拿电池的那个男的充电，只要保持耐心多试几次即可。

NO.24

领队：不限

时期：破关后

地点：基金会停车场的小孩子（シモン）

奖品：EMAX300

攻略法：接受任务后，旅馆左边的问答机器把问题全部解决。

Q1 ：4	Q11：12
Q2 ：2000	Q12：82
Q3 ：8	Q13：4
Q4 ：4	Q14：10
Q5 ：40	Q15：25612
Q6 ：229	Q16：34
Q7 ：3	Q17：01
Q8 ：6	Q18：9
Q9 ：10	Q19：7
Q10：5	Q20：28080

NO.25 お婆ちゃの思い出

领队：不限

时期：Shion离开老家后（第一片）

地点：ミルチア第一区 歌厅（ステラ）

奖品：ClassDrugC*2 Chaos，Shion泳装

攻略法：跟以下三个人讲话拿到纪念品后去找老婆婆。

1.ミルチア第二区"40Agency"店门口的人。

2.ミルチア第二区餐厅后门的小女孩。

3.ミルチア第二区往下水道路上的一个老头。



NO.26 救出

领队：不限

时期：机动要塞过后（第二片）

地点：基金会乘车场（ビット）

奖品：シークレットキー10（明镜止水）

攻略法：基金会的乘车场旁穿蓝色衣服的老先生，接受任务后去有星形标志玩具店的地区，利用UMN把他救出来，去旧ミルチア找到入口后，解除密码（4949）进入。击倒其中的敌人救出孩子然后回去报告。

NO.27 传说のパーテンダー

领队：不限

时期：刚上艾尔莎可移动后

地点：艾尔莎酒吧（バナシェ）

奖品：Decpder.14

攻略法：在エルザ跟机器人酒保说话，开始帮舰长调酒，按照甘、辛、酸的比例为3:2:2，拿给舰长代理机器人喝完后，再跟酒保报告即可。

NO.28 战え アイアンマン!!

领队：不限

时期：通关后以及隐藏迷宫关底全部击倒后

地点：基金会酒吧老板（カイト）

奖品：“ダンシングロンド”（KOS-MOS／凯奥斯）

攻略法：拿到シーケンサA后去天空遗迹打倒最后的关底。该关底血格也超过十万，会使己方产生各种状态，而且速度极快，经常连续BOOST。全员攻击普通威力900左右，会心一击1300左右。而且一旦中了H状态后再受攻击就会即死。是整个游戏里最为变态的关底。要想挑战它，不把技能练满相当困难。

NO.29 幻之巨大鱼

领队：限男性

时期:DISC2通过机动要塞后

地点：空海基金会-钓鱼市街（ブッチ）

奖品：デコーダ16 鱼拓

攻略法:一分钟之内在喜欢的地点按下圈钮，慢慢回转R3杆收饵。一切都看运气，只要重复多试几遍就能获取。

NO.30 5匹のネコちゃん

领队：不限

时期：DISC2旧ミルチア崩坏后并完成G2 NO.19后

地点：空海基金会市街キングゲ的店（クライブ）

奖品:Double技“CrossHilbert”（KOSMOS/MOMO）

攻略法:帮五只小猫找到饲主，要依照调查小猫的叙述找到适合的主人跟キングゲ店内五只小猫说过话并将他们带走后去找下列五人。

1.基金会洗衣店:カガリ

2.基金会酒吧:ナースチャ

3.ミルチア空港:マルセル

4.ミルチア二区 40Agency柜台:マニエーゼ

5.ミルチア二区 餐厅:ヴァレンティナ

NO.31 想い出は永远に...

领队：MOMO或Jr

时期：DISC2通过机动要塞后

地点：空海基金会-旅馆柜台（レイラ）

奖品：金库钥匙，拿去旁边输入密码0813可以开金库，里面是药品。

攻略法：先到三楼看画，得知摄影者的名字，之后去ミルチア第二区"40Agency"店里一进门看到的中年妇人讲话，后再用MOMO回去报告。

NO.32 船长の为なら

领队：不限

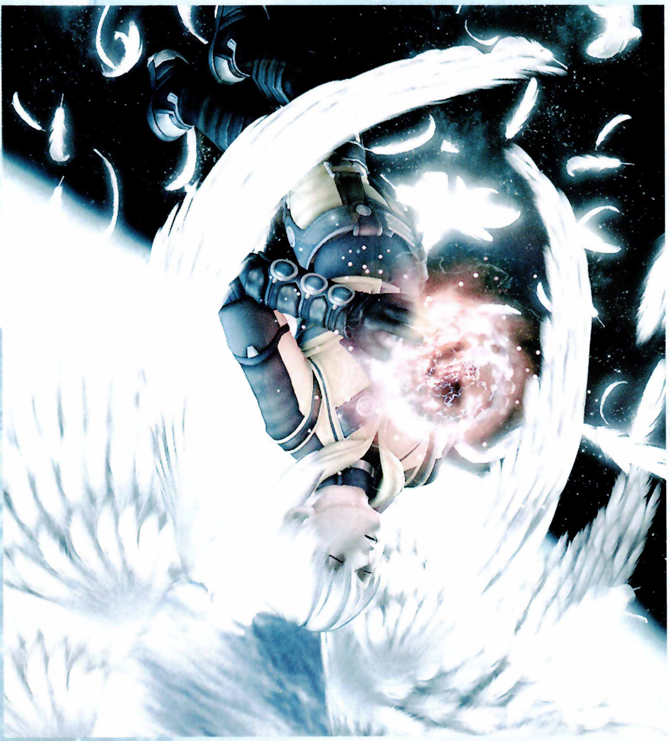
时期：刚上Elsa可移动后

地点：艾尔莎号B1（カミカゼ）

奖品：KOSMOS必杀技“X-Burster”

攻略法:到ミルチア机场卖道具给机器人帮船长还债，总共要还债1亿。





秘技与小技巧

究极良性BUG!

利用这一BUG可以直接获得泳衣，更重要的是能够直接习得所有三个究极机器人必杀技。

步骤如下：

1、在能够习得LV4的状态下，将光标停留在LV4的任何技能等级上。

2、然后按X键退回，看有关技能的说明，连打○键将所有说明看完。

3、此时再进入技能，发现LV4的E到H都平空出现。耗费的Cp值只有450，而具体学习技能的Sp全部为0，通过L1R1切换不同角色，就能轻松获得所有人的泳衣以及究极的三大招。





单人使用合体以太方法

首先习得并装备上LV3 H等级的コンボブースト，这样就能在战斗中让一名角色连续BOOST，如此就能比较容易以一名角色自己所拥有的以太魔法形成合体以太。

简单还债法

在ラビュリントス与关底玛格里斯交战，由于其身上有珍惜道具“新二人技觉醒”，可以用偷盗指令在其不断招出的分身上不停重复获得，每一个“新二人技觉醒”可以卖得5000000，因此在这里大量偷盗能快速完成G232的还债任务。

L系异常简单解除法

在战斗中一旦中毒或者其他L系异常状态发生，由于以太魔法和道具都未能达到100%解除的成功率，因此可以通过换人的方法来简单的解除异常状态。轮换上场后不存在任何异常状态，而且也不用耗费药物或者EP值。

简单大量获得Spt方法

在G2 14和G2 15这两个救出任务里交战的两个BOSS身上都有スキルドラッグE(S.pt+500)的珍稀道具以及スキルドラッグD(S.pt+100)的普通道具，可用偷盗指令将其窃取后，选择战斗逃跑，然后再与它交战、再逃跑，如此反复就能大量获得加Spt的药。但是因为几率和角色损耗的问题，所以使用这一方法最好让主要角色都习得“气功”、“EPリジェネ”或者“明镜止水”等回复ep的技能。



NO.33 エンセフエロン大冒险

领队：不限

时期：DISC2通过机动要塞后

地点：空海基金会停机场的中年男子(フーゴ)

奖品：シークレットキー18

攻略法：到MOMO深层领域(夏)调查起点左边的马桶，之后依序调查下列地方解除防护。

1.北边的广告牌后面的箱子；

2.下一个画面路边的红色花丛；

3.往右穿过一个画面，有个向右下倒塌可以作为向下走的独木下方的白色花丛；

4.下一个画面，过独木桥后，水流出来的山洞左方的岩壁；

5.下一个画面不过独木桥，最右边的青色花朵上方的树(别真的傻傻的数啊!)；

6.走左边独木桥跳下去，穿过山洞来到之前的画面，调查红色的ForbiddenDevice(原本是个小屋)右上的岩石；

7.走过两个画面(跟4.同一个地方),入口附近有个不自然的朽木；

8.到5.的那个画面,过两个独木桥之后左边有个长满香菇的朽木；

9.退回前一个画面，打破左边三个石块再打坏木头当桥，过去调查那个长得像脸的巨石；

10.退回前一个画面，调查那个被岩石挡住，超醒目的神木。

NO.34 ラブブリーチャー

领队：不限

时期：DISC2通过机动要塞后

地点：ミルチア第二区上电梯后往右下走（カルロス）

奖品：Double技“英雄剑舞”（紫音／紫苑）

攻略法:帮忙调查哪个约会地点人气最高,告诉他答案后切换画面再回来就结束了。答案为第二ミルチア。

NO.35 やねヤ~ネ!

领队：男性角色

时期:旧ミルチア后（第二片）

地点：基金会市街旅馆顶楼的女性（カルボ）

奖品：デコーダ13

攻略法：用Ziggy到基金会旅馆顶楼跟女人说话,她要你帮她用平底锅修屋顶，在裂缝前连打○直到裂缝消失。

NO.36 ミス.ミルチア

领队：不限

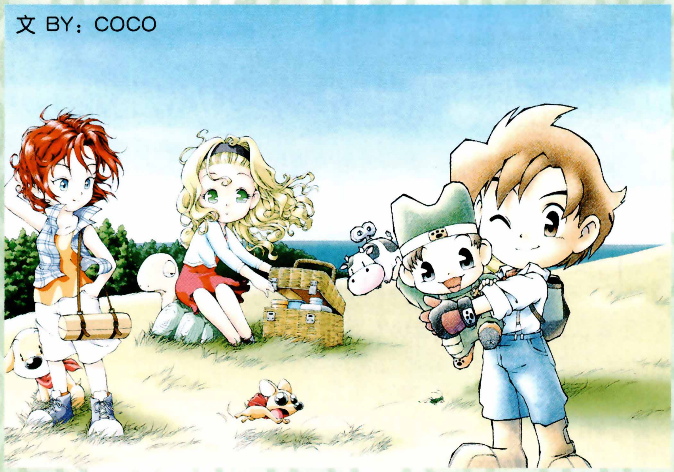
时期:旧ミルチア崩坏后

地点：第二ミルチア第二市区广场的女人（ヴァルテル）

奖品:Double技“デュオバスター”（紫音／KOSMOS）

攻略法:展开解决G2任务数量的比赛,实际上必须完成前面所有35个任务才有可能赢她,不然只要失败一个这个任务也只能失败了。

文 BY：COCO



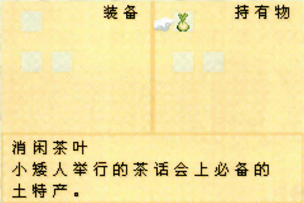
牧场物语

～米奈拉鲁镇的伙伴们～

GBA版的《牧场物语》已经正式发售近一年了，但是本作仍以极高自由度、丰富的剧情和大量的隐藏要素吸引着系列每一位Fans。虽然容量只有小小的64M，但是游戏的长度和深度却相当惊人！特别是在游戏初期,玩家往往会因资金的缺乏而苦恼，在这里为大家介绍一下初期快捷的赚钱法，希望能对大家有所帮助！

GBA	厂商：VICTOR		发售日：2003.4.17
	类型：SLG	价格：4800日元	其他：——

春季前四天目标→每天至少￥5000!春季的2号至5号(1号发生剧情,pass)电视里每天都有“和女神猜拳”这个游戏,诀窍就在这里:只要各位能猜中十次,女神就会送你价值1000G“消闲茶叶”,每天都会有五次的猜数字节目,而且在屋里的时间是不会走的。大家知道该怎么做了吧?附：对GBA非模拟器玩家，猜对十次并不难,主要看的是运气,猜对太多也不行,因为15次以上得到的是化妆品,只能送人没法出货挣钱了。这里给大家几点“诀窍”：1）一大一小交错选；2）遇1、2选大，3、7、8选小；3）遇4、5、6闭上眼凭运气选；4）只要没成功就load！



小鱼增值大法!

只要大家在一年春季一次性地把渔杆直接升到秘银级，用秘银渔竿钓到的鱼的出货价格就会变化。也就是原来价值200G一条的大鱼现在只值50G，中鱼不变还是120G，小鱼可就翻番了一下变成200G！（\^O^/）这样钓鱼时不蓄力或只蓄一段就能狂挣钱。特别是雇了小精灵以后大家一天就可专心垂钓，小鱼不仅好钓而且不费力又钓得快，再配合S/L大法，相信一天钓上1、2筐是不成问题的！这样每天至少都能赚上6000G了^_^。

春季赛马篇

春季前半个月的疯狂挣钱可不是瞎忙活的,为的就是能在18日的赛马狠狠捞上一笔。首先大家要在18号之前把大小背包和竹筐买到,其次一定要在17号晚上睡觉之前存第一个档,然后18号带上竹筐在广场外存第二个档。赛马正式开始！在购买赛马券时，选手名字后面的数字代表如果这匹马赢了所押赛券的返还倍率，如下图第一匹赢了则可获得16x99=1584张奖券，当然这个数字越大这匹马获胜的几率越小。倍率数字可以通过S/L改变。值得注意的是，第一轮的数字只能靠S/L17号晚上睡觉前的那个记录档来改变，第二轮和第三轮的则直接S/L当天广场外的档就行。为了能多多赚到奖券，大家还是S/L勤一些吧！结束后用奖券先换来力量果实和真实之玉，如果不是很着急追女孩子的话建议把剩余的奖券全部换成胸针,这个东东比项链还便宜效果却一样，都能出货2000G,加上筐里装的,总共可以换37个!19号就能赚到74000G了！－_－;

目的篇

其实春季疯狂赚钱的目的只有一个：就是为了能够在夏季第一天种上本游戏里最赚钱的作物——菠萝了。由于菠萝种子比较贵，所以要尽可能多攒钱，并且要在牧场里密密麻麻的种上一大片，至于体力方面，则应该多请小精灵帮你干活。一定全部9颗心以上，最好是3个收获、4个浇水，至于照顾动物就完全没有必要了。精灵照顾动物，动物的好感度是增加很慢的。等到夏季26日那天，你就会赚到前所未有的二十几W了，活活……

牧场乱弹之闹鬼

在春季只要通过电视购物购买到镜子和时钟，就可以发生“闹鬼事件”。方法如下：在每天凌晨0：00分准时进入主角的房子，进入后先对时钟调查以确认当前的精确时间（如何在整点进入房间呢？其实在大地图上仔细观察就会发现,秒针每跳6下时间就流逝10分钟，这样卡着点整点进入就会很EASY了）。然后再疯狂调查镜子，之后就会出现闹鬼事件……

之一（门突然被打开）

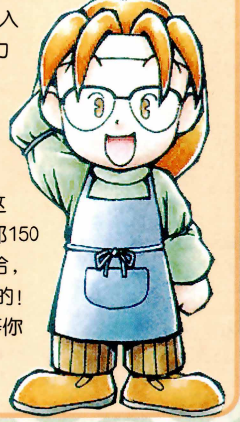


之二（河童从镜中出现）



牧场乱弹之挑战终极255层

首先插一句，关于矿场每层楼梯口出现的位置规律是每位玩家最起码要了解的（什么，你还不清楚？赶紧翻翻前几期《掌机迷》吧！）。游戏进行到3年以后，大家就可以去温泉矿场找飞行石了。其实在只有2个力量果实和不带任何回复道具的情况下，也是完全可以下到最底层的！前提是主角以不疲惫状态进入矿场，关键在于首先要运用S/L大法，向下面每深入一层时只锄一下，更不要浪费一丝一毫的力气,包括不能按R键跑动！（当然反复举筐放筐和吹口哨是不消耗体力的）。其次就是在能挖到黑色草的层数（1－100层、250－255层土里面）每层都要用S/L挖几个黑色草补充体力(可以使体力值+5,疲劳度－5)。这样一来，真正靠玩家消耗体力的也就是中间那150层了。不过有背包里收集的8个黑色草作补给，相信挥动手中的锄头150次还是完全没有问题的！当然，还要避免这种最悲惨的情况，那就是等你下到第254层时才突然发现——装备栏没有空位－_－。





转生学园·幻苍录

在上一期的功略中，因为时间紧迫和版面有限，所以在第7话之后就没有刊载完全的RES情报。但后来观察到玩这个游戏的朋友还是不少的（毕竟里面的MM都好PP的^_^……但好像玩这个游戏的是女孩子居多？？——！），为了让大家都能追到自己心仪的MM，这次就特别冒死要下点页码，进行一个RES大补完。

下面以话为单位，按出现时间的先后顺序把所有RES都列举出来，以自由行动和强制故事行进为模式划分。

■文/无无　逆转A.C.E：nakazawa　编排/宇部

PS2	厂商：ASMIK-ACE		发售日：2004.5.27
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

（★自由活动中选择地点　●RES内容　■战斗）

第七话「暗云」

【天照乡】自由行动时间，去过3个地方后在萤雪寮和御神对话后进入剧情。
★兴和苑
　发生剧情"菊花祭"。
——剧情模式　教室
●第1次选择京罗树RES：
UP 冷/乐
DOWN 怒/友/优
●第1次选择姬宫RES：
UP 慕/优
DOWN 恼/悲/冷/无视
●第2次选择京罗树RES：崇
UP 冷/乐
DOWN 慕/友
●第2次选择姬宫RES：
UP 慕/优
DOWN 恼/无视
●第1次选择廊下
凤翔RES：
UP 怒/优
DOWN 恼/慕/乐/无视
●第2次选择廊下
凤翔RES：
UP 怒/优
DOWN 悲/乐
●第1次选择BITルームへ
飞河RES：
UP 冷/无视
DOWN 慕/优
●第2次选择BITルームへ
飞河RES：
UP 冷/无视
DOWN 慕/乐
■BATTLE 月咏之讨魔
　天照乡　自由行动，去过2个地方后到执行部发生"ラストジャム"剧情。
★一之濑家
御神RES：
UP 慕/优（验力消费减/能力上升）DOWN 友/乐(验力消费增/能力下降)
★天照馆
一之濑RES：
UP慕/友(体力复活/能力上升)
DOWN 怒/悲（体力低下/能力下降）
——剧情模式 升龙瀑布
九条RES：
UP 友/优
DOWN 悲
和嘉濑的对话，问题的答案是"出云"。

第八话「日落之时」

——故事模式 逢魔之池
●紫上RES：
UP　无
DOWN 乐/无视
●紫上RES：
UP 无
DOWN 嬉/无视
——天照馆　自由行动
★执行部室
●紫上RES：
UP 恼/无视
DOWN 怒/冷/慕/乐
★白鹭寮
●姬宫RES：
UP 慕/友/乐/优
DOWN 恼/悲
★校庭
●宝藏院RES：
UP 怒
DOWN 恼/慕/乐/优
★萤雪寮
●京罗树RES：
UP 乐
DOWN 恼/悲
——自由行动 天照乡
★兴和苑
●姬宫RES：
UP慕/友/乐/优(加入队伍)
DOWN 恼/怒/悲/冷/无视
★奥津小路
●京罗树RES：
UP 慕/友/乐/优(加入队伍)
DOWN 恼/怒/冷
★升龙瀑布
●凤翔RES：（加入队伍）
UP 悲/优
DOWN 恼/怒/冷/乐/无视
——故事模式　蓝碧台
●紫上RES：
UP 怒
DOWN 冷
●紫上RES：
UP 慕
DOWN　无

第九话「新世纪方向」

——剧情模式　教室
●一之濑RES：
UP 友/优(体力上升)
DOWN 悲/乐(体力低下)
——执行部室
●紫上RES：
UP 慕（验力消费减）
DOWN 恼/怒/乐/无视(验力消费增)
——自由活动　天照乡
★一之濑家
●御神RES：
UP 友/优(能力上升)
DOWN 慕/无视(能力下降)
★蓝碧台
●凤翔RES：
UP 无视（验力消费减）
DOWN 乐（验力消费增）
——自由活动　天照乡　夜
★兴和苑
●姬宫RES：
UP 怒/慕（运上升）
DOWN 恼/无视（运下降）
★奥津小路
●京罗树RES：
UP 乐/无视(能力上 N)
DOWN 恼/悲(能力下降)
★升龙瀑布
●和凤翔对话选择"ああ、あれのこと"出现RES：
UP 乐/优/无视（体力复活/能力上升）
DOWN 恼/冷(体力低下/能力下降)
——剧情模式　紫阳花
●紫上RES：
UP 怒/友（运上升）/无视（能力上升+运上升）
DOWN 悲/冷/嬉(运下降)
——在两场战斗全部结束之后　月咏学院
●御神RES：
UP　冷/无视（加入）
DOWN　恼/悲/优

第十话「神原……」

——剧情模式　执行部室
●紫上RES：
UP 慕/乐（能力上升）
DOWN恼/悲/无视（能力下降）
●紫上RES：
UP 慕（运上升）
DOWN 怒/悲/冷/嬉/无视（运下降）
●一之濑RES：
UP 恼/悲/慕(体力复活)
DOWN冷/乐/优(体力低下)
——剧情模式　紫阳花
●宝藏院RES：
UP 友/优（能力上升）
DOWN 怒/乐（能力下降）
●真田RES：
UP 慕/友（运上升）
DOWN 怒/冷（运下降）
●一之濑RES：
UP慕/友/乐(验力消费减)
DOWN 恼/怒/无视（验力消费增）
——自由行动　天照乡
★天照馆
●和一之濑对话时选择"行く"出现RES：
UP 怒/慕/友（体力复活+运上升）
DOWN 恼/悲/乐（体力复活+运下降）
●选择"断る"时出现飞河RES：
UP 恼/悲
DOWN乐/无视(验力消费增)
★奥津小路
●那须乃RES：
UP怒/冷/无视(验力消费减)
DOWN 恼/悲(验力消费增)

第十一话「首都燃烧」

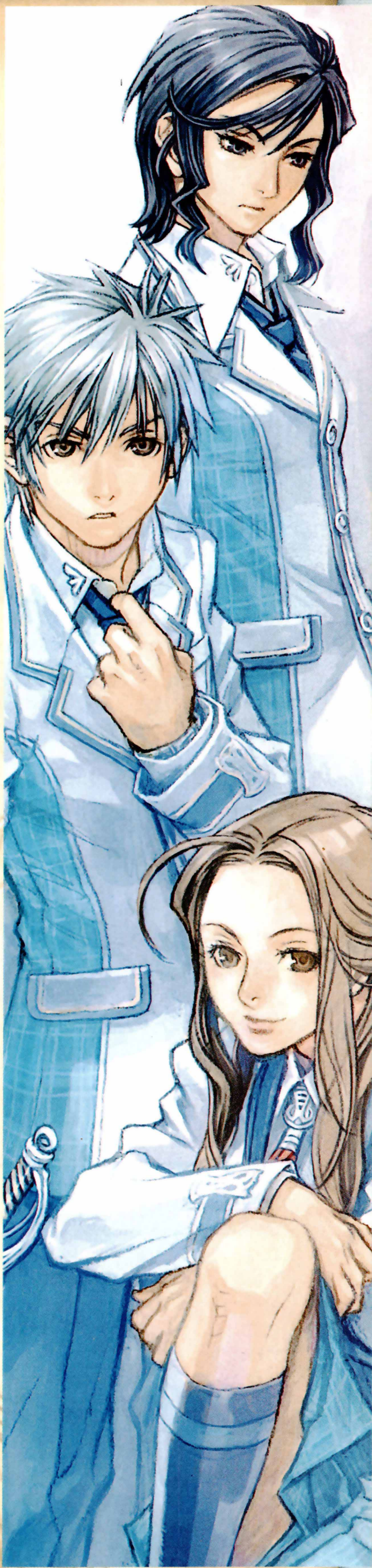
★升龙瀑布
●姬宫RES　UP 慕/优
●飞河RES　UP 冷/无视
●飞河RES　UP 冷/无视
●飞河RES　UP 怒/无视
★月咏纪念塔
●御神RES　UP 友/乐
■BATTLE 森之城
　自由活动　天照馆
★萤雪寮
●飞河RES UP乐/怒(职员室)
●飞河RES UP怒/慕（执行部室）
●飞河RES UP友（教室）
●飞河RES　UP 优/乐
★中等部
●真田RES UP优/乐(校庭)
●真田RES UP 优/乐/友（职员室）
●真田RES UP慕/乐(教室)
●真田RES UP 优/慕
★书院
●凤翔RES UP 优/第2次选"慕"
★校门
●京罗树RES UP 乐/怒(第2次选"友")
——自由活动　天照馆
★历明洞
●一之濑RES　UP 友/乐（第2次"优"）
★奥津小路
●御神RES　UP 怒（第2次怒/慕，第3次 友/慕）
★兴和苑
●那须乃RES　UP 怒/冷
■BATTLE 八鬼王
——自由活动　天照馆
★书院
●紫上RES UP 慕（教室）
●紫上RES UP 乐(校庭)
●紫上RES UP 慕/优（执行部室）
●紫上RES UP 优
★教室
●姬宫RES UP 慕(第2次 优)
★执行部室
●宝藏院RES UP 友/乐(第2次 优)
★萤雪寮
●飞河RES UP 冷

第十二话「焰爆连锁」

——自由行动　天照乡
★天照馆
●真田RES　UP 乐
★一之濑家
●一之濑RES　UP 慕/怒
★升龙瀑布
●姬宫RES　UP 慕/优
●飞河RES　UP 恼/怒
★兴和苑
●那须乃RES　UP 慕/友
●若林RES　UP 优
●紫上RES　UP 乐
★奥津小路
●御神RES　UP 乐
●京罗树RES　UP 冷/乐
●飞河RES　UP 冷/无视
★道场
●宝藏院RES　UP 冷/无视

全阵型研究

本作中由阵型决定的相阵连技是最重要的攻击手段，这种类似合体技的攻击其威力和杀伤范围都非常大，而阵型分为通常发动型和自动发动型，验力全为10。



通常发动型

图示	名称	角色	效力	其他说明
	灭刹双虎乱舞	伊波飞鸟一之濑伽月	120	对象为范围全体攻击 · 无
	漆黑焰龙阵	伊波飞鸟御神晃	120	对象为范围全体攻击 · 火
	大宇宙の意思	宝藏院鼎真田琴音	120	对象为范围全体攻击 · 无
	岩壤樱楼阁	一之濑伽月姬宫伊织	120	距离为3的范围内攻击?土
	水神登龙阵	若林诚凤翔凛	120	对象为范围全体攻击?水
	もえちゃえ地狱	御神晃真田琴音	120	对象为范围全体攻击?火
	アルディナック	飞河稚京罗树崇志	120	对象为范围全体攻击 · 无
MAP 全体	桃源の睡梦	那须乃美沙纪若林诚	120	对象为范围全体攻眠 · 水
	飓风光刃阵	伊波飞鸟九条绫人紫上结柰	120	对象为范围全体攻击 · 无
	ブリトラハン	姬宫伊织京罗树崇志那须乃美沙纪	120	对象为范围全体攻击 · 金
	百鬼夜行阵	伊波飞鸟若林诚宝藏院鼎	180	对象为范围全体攻击 · 无
	三位武神爆击破	御神晃一之濑伽月紫上结柰	180	对象为范围全体攻击 · 无
	暴れ电气伞	紫上结柰那须乃美沙纪一之濑伽月真田琴音	240	对象为范围全体攻击 · 无
↑	ペンタファング	飞河稚凤翔凛御神晃姬宫伊织京罗树崇志	300	对象为范围全体攻击 · 无

自动发动型

图示	名称	角色	验力	属性	其他说明
MAP 全体	少阳青龙阵	伊波飞鸟紫上结柰若林诚凰翔凛	10	水	对象为范围全体追加"毒"
MAP 全体	少阴百虎阵	伊波飞鸟那须乃美沙纪飞河稚京罗树崇志	10	木	对象为范围全体追加"瞬减"
MAP 全体	老阳朱雀阵	伊波飞鸟真田琴音飞河稚御神晃	10	火	对象为范围全体追加"攻减"
MAP 全体	老阴玄武阵	伊波飞鸟一之濑伽月宝书院鼎姬宫伊织	10	土	对象为范围全体追加"防减"



名将



童年的回忆

“各位亲爱的市民们，那个曾经横行于我们城市的超级犯罪团伙，今天终于被彻底消灭了！！而SCUMOCIDE，这个创造出私人“犯罪军队”疯狂的遗传学工程师，今天终于也被他打败了！！久违了的和平再次降临在我们这个不幸的星球上。让我们来知道一下这个英雄的名字吧，他就是：

CAPTAIN COMMANDO

ARC	厂商：CAPCOM		发售日：——
	类型：ACT	价格：——	其他：——

CAPTAIN COMMANDO这个名字我想国内玩龄稍大的玩家都不会陌生。尤其是那些曾经闯荡过多年街机生活，亲自经历国内街机产业从繁荣到衰落的老玩家们，都应该接触过这款曾在游戏圈内家喻户晓的经典清版动作游戏。在国内它有一个比较统一的译名——《名将》。虽然与英语名称的原意有不小的偏差，但是因为叫起来比较顺口，并且也可以表达出游戏中四位主人公的地位，所以能够延续至今，也是情理之中的事情。这个由著名的街机厂商CAPCOM在其第一代街机基板CPS1上开发的动作游戏，继承了那个时代同类型游戏中的诸多优点，并且在操作感，上手度，游戏的耐玩度等多个方面达到了相当高的水准。即使用现在的眼光来看，仍然可以称其为动作清版类游戏的典范。但是随着此类型游戏的衰落，全球性街机市场的萎缩，如今的CAPCOM已经基本完全退出了街机市场。这让一些喜欢此类型的玩家非常遗憾。记得在90年代中期。活跃于国内街机厅的游戏，除了当时人气绝顶的SF系列外，就要数CAPCOM的几个动作清版游戏的投币率最高。而这其中《名将》的口碑可谓是最好。许多动作游戏达人都曾经在这个游戏里扔过无数的铜币。而如今的街机市场的萎靡，即使在日本也不过都是由格斗游戏和赌博类游戏勉强支撑着，再也很难在街机厅中体验到此类型游戏的乐趣了。而今天让我们在这样一个栏目下，共同回忆一下那个让我们曾经共同感动过的日子吧。

《名将》所讲述的是一个怎样的故事呢?它又是一个怎样的游戏呢?

公元2026年。地球上犯罪横行，犯罪者大多持有常人所没有的特殊能力，人称“犯罪超人”。 于是出现了叫做CAPTAINCOMMANDO的打击犯罪小组。这个小组成员由四个人组成，他们都是 CAPCOM的原创人物。世界观设定在某个主题公园里，故事非常简单，就是为了击倒妄图称霸世界的野心家。鉴于是街机上的动作游戏，厂商并没有在游戏中间刻意的去交代游戏的剧情背景和人物关系。只是随着玩家不断地进行游戏，逐渐地到达后面的关卡。一些前面的疑问也就随之得到解答。而游戏中的四名主人公也不仅仅是只拥有自己个性的外表，更多的则是属于自己个人的特点。无论是人物动作还是攻击判定，甚至不同人物的攻击速度和攻击距离都有着显著的差异。这与一般的动作游戏中，不同人物，不同动作，而实际使用效果却完全相同的情况可谓是大相径庭。厂商赋予了角色更多的个性，而玩家在选择操纵角色的时候有了更多的目的性。尤其是在四人共同配合作战时，每名角色俨然需要扮演自己在游戏中的角色。而不是一般动作游戏中乱打一气，不分敌我的情形。这样的设计无疑增加了多人游戏时配合的乐趣，而尝试利用不同的主角在游戏中进行相同的打法也是玩家们乐此不疲的做法。另外一个重要的变化就是坐骑概念的引入，主角可以坐上巨大的步行机同敌人作战，虽然威力巨大，但是由于行动迟缓体积庞大，被攻击的可能也大大增加，这个系统被以后很多作品所借鉴。

玩家在进行《名将》时，都扮演着自己的“角色”：
前文已经提到，CAPCOM为《名将》塑造的四名主人公并不是空有其表，他们都拥有着自己个性的技能。

马克（MACK）



年龄：未知
出生地：未知
身高：210CM
体重：45KG
性别：男
国籍：未知
血型：混合型
眼睛颜色：浅红
惯用手：双手
职业：未知
简介：一个非常酷的异国战士。利用他的两个特殊的匕首，可以快速的对敌人进行攻击，并且将对方融化。

上尉（CAPTAIN）



年龄：26
出生地：美国
身高：182CM
体重：72KG
性别：男
国籍：美国
血型：O
眼睛颜色：绿色
惯用手：右手
职业：未知
简介：领导者。拥有强健的身体，更有一个智慧的头脑。装备了”能量手套“的他，可以在地面放射出火电。

GINZU



年龄：28
出生地：东京
身高：179CM
体重：60KG
性别：男
国籍：日本
血型：AB
眼睛颜色：黑色
惯用手：右手
职业：忍者
简介：忍者族的首领，拥有矫健的身手，可以利用手中的短刀瞬间将敌人斩为两段。

BABY



年龄：2
出生地：实验室
身高：57CM
体重：9KG
性别：男
国籍：美国
血型：A
眼睛颜色：深蓝
惯用手：左手
职业：婴儿
简介：一个驾驶着自己制作的机器人的天才婴儿。他的坐骑不仅非常强大还很灵活。

在实际游戏中，每个玩家都有自己喜欢使用的角色。喜欢打BOSS和在平时冲锋陷阵的当然要用全能型的马克；而想耍酷的就不得不用上尉；希望体验斩杀的快感用GINZU则是不二的选择；喜欢使用BABY的人虽然不多，但是能够用他一命通关的人也绝对大有人在。虽然在单人或双人游戏时，玩家使用的角色往往比较集中。而一旦是在4人混打的大型筐体，这种角色个性化设计就可以很明显的体现出来。很多玩家更希望在这样的机会下体验一下非主流的角色。其实平心而论，在《名将》的四名主人公中，马克和上尉的能力相比GINZU和BABY有不小的优势。但是笔者并不认为这是CAPCOM设计上的失误。正是因为有这样的能力差异（不是差距），才使得大家共同攻关中能够各尽其职，发挥自己的长处，协助伙伴，共同对付敌人。这应该是《名将》最富魅力的一点。



丰富的技巧和合理的难度



实在是佩服CAPCOM的创造力，在这种一块机能普通的基板上，却创造出如此美丽流畅的画面和动听的BGM。（就当时来说）而仅仅三个键的控制器（其中一个为开始键），操作感也没有因此而打了折扣。个人感觉《名将》是CAPCOM当年的几个动作游戏里手感最好的一个。因为引入了快跑的设定，增加了游戏时的流畅感。无论是普通攻击还是特殊攻击打中敌人时都有很真实的打击感，而各种跳跃攻击，尤其是那个需要用摇杆搓出类似“波动拳”的每名角色都具有的特殊跳跃攻击，虽然实用性非常一般，但是在当时却是一个“高手”向的招式，偶尔用此招对付一些杂兵倒是不足为奇，但是利用其了结BOSS却的确是一件很风光的事情。这也使得很多玩家都将能否熟练掌握此技视为高手和菜鸟的分水岭。虽然这可能是厂商设计上的一个失误，技能的攻击判定应该更强一些。但是我们应该看到厂商这种创造力的初衷，即使是现在的同类型游戏，也很难在动作的多样性和关卡的设计上超越本作。

CAPCOM街机上的动作游戏历来都不是很难。即使是普通玩家在经过不断的尝试和摸索后都可以实现一币通关。《名将》也是同样如此，合理的游戏难度和适当的游戏长度，既不会让新手望而却步，又不会因为过长的关卡时间而影响到投币率。虽然厂商在一些关卡上为玩家设计了比较大的困难，如前期的第三关，第四关的BOSS战，后期第八关以及最终BOSS。初试时一定会觉得非常棘手，找不到破解的办法，但是长时间的游戏和玩家之间的交流后，各地逐渐形成了具有自己特色的固定打法。这正是街机的游戏方式，注重交流和经验。任何玩家在经过努力后都可以掌握其中的方法，满足了人们的成就感。其实动作游戏想做难容易，但是能够使玩家在不断的失败中找到可以成功的希望却不容易，在这个平衡点上，CAPCOM把握得相当的准确。

存在于「名将」世界中的4个名词

一击死

这个技巧到底是起源于哪款游戏已经无法考证了，但是真正将其发扬光大的却绝对是《名将》。到底什么是一击死呢?简单的说就是利用某种方法将敌人固定在自己的攻击范围里，反复用几段普通攻击将敌人打死。实际的操作方法是（以角色面朝右为例）“拳 拳 拳←→拳 拳 拳←→……”就是利用角色转身的过程取消第四下可以将敌人吹飞的普通攻击。用格斗游戏的名词解释就是“无限连”。还有一种使用方法和上面大同小异“拳 拳 拳→←→拳 拳 拳→←→……”或者更简单的“拳 拳 拳（停顿一点时间）拳 拳 拳……”原理相同。这是每位《名将》玩家都必须掌握的技巧，高手在使用此技巧的时候几乎看不到角色转身的过程，死死的将敌人粘在自己身边，尤其是在对付BOSS时，用这样的方法一击死BOSS在当时应该是一件很风光的事情。不过当时可没有人叫这个“一击死”，我想各地都应该有其富有特色的称呼吧。笔者这里当地的玩家习惯称其为“摆刀”或是“摆拳”（视不同角色而定），这个名字还多少容易理解些吧。不过笔者也听过一些比较恶搞的名字，例如“逛公园”“南北拳”……实在是佩服死起这些名字的人，实在是太富有想象力了……m(_ _)m

拖屏幕

不只是在《名将》中，其实很多清版动作游戏中都有这样的不成文的设定，那就是游戏中角色不能够回到曾经走过的版面了。也就是说左端的版面界限只会向右移动而绝对不会向左走。但是因为游戏中大部分的敌人是随着角色的不断向右移动才会出现的。如果只是一味的冲，就有可能受到大量的敌人围攻。所以尤其在两个或多人游戏时，总有那么一，两个人会站在最左端的画面边上“拖



屏幕”，把这个版面上的敌人全部消灭后再前进。而在“拖屏幕”的时候，所选择站的点也是非常重要的，一般情况经验丰富的玩家所选择的点可以封住大部分甚至是全部后面版面的敌人。点的选择也是衡量一个《名将》玩家水平高低的一个很重要的因素。^_^

最高分

真正的《名将》高手都可以轻易的将游戏一命翻版。谁都觉得自己玩得才是最好。但是这毕竟是一款动作游戏，无法像格斗游戏那样实实在在的进行比较切磋，于是大家将比较的方向转移到了最高分上。一天内谁能够拿到分数排行榜的头一位那都是非常抢眼的事。（注：笔者当时常去的街机厅只要一关机器分数榜自动还原。）为了能够得到更多的分数，很多人开始挖空心思的寻找突破。笔者当时和一位同样喜爱本作的挚友就想出了一个拿高分的好方法。那就是在双打的时候，一个人尽量的不打人，全让另外一个人打。因为双打的敌人数量要比单打时多很多，所以相应的分也多，其它方面就是例如多用眩晕锤，必杀等打的分比较多，总之就是想尽一切办法拿高分。笔者记得21万应该是双打时能够达到的比较高的分数了。但是我没拿过21万。因为我竟做那个不打敌人的角色了，最低分的记录倒是创造过，具体记不太清楚了，反正是翻版了之后连分数榜都没进去……T_T

拖死你

前面说到抢高分，有些时候抢急了。尤其是当看到BOSS的分被别人抢走的时候一定会很不爽。尤其是在四打时那样混乱的场面。偶尔发生一些不太愉快的事情也很正常。少部分人会因为自己不想好好玩了就拖在一个场景不走了。因为本作本身是有时间限制的，当一定时间内不能过版的话会强制GAME OVER，但是此时玩家如果还有命的话就可以继续游戏了。其实游戏中有一个BUG，利用它就可以使玩家即使不用损失一条命的情况下保证时间到不死。方法就是狂按攻击键。只要游戏里的角色动作不停就不会死。不过这个BUG在单打时毫无意义。因为无论怎样都是自己死。但是在多人游戏时就难说了。按慢的那个人势必会成为其他人的“替死鬼”。有些人就会利用这个设定来陷害别人，以报复自己的不满。经常在街机厅里听到几个人在那狂按键，那就是在为自己的那条命在“努力”呢，结果几秒后就听BOSS一声吼：“你们是不是在拆机器啊？！！”大家先是一愣，回来再看发现四个人全死了……你说这又是何必呢……－ －v

人间五十年

□文——魔人 神无月

第八回 应仁之乱！战国时代的导火索！(中篇)

上回说到应仁之乱爆发的根源，今次就要为大家阐述下其发生的前因。

继位之争



↑应仁之乱发生地立碑

应仁之乱的起因归根到底还是足利将军家的无能。在上次大家都了解到由于赤松满佑所挑起的嘉吉之乱，将军家的地位与威望是一落千仗。到了第八代将军足利义政，此人贪图酒色，横征暴敛，宠奸忘忠。他对朝政根本没有兴趣，只想坐享其成，快快乐乐地享受富贵奢华的生活。到了40岁，这位室町幕府历史上最为昏庸的将军便想退位让贤，自己舒舒服服的去享乐了。然而这根废柴在不惑之年身边却依然无一男嗣，无奈之下他只能去求自己的弟弟，已经在净土寺出家为僧的足利义视继承将军之位。不料义视并不稀罕所谓的将军，他只想归依佛门，专心佛学，因而再三推辞。义政见其弟无心还俗继承大位，便写下书信表明心意，书信中大致的意思就是足利义政诚心诚意请弟弟足利义视继承幕府将军之位，其心日月可昭，天地可表，就算往后足利义政生下男婴，也让此男嗣出家，决不抢夺义视的将军之位。义视见其兄如此坦城，也就不好意思再拒绝他了，而且兄长已经有言在先，那么也就不会有什么争夺将军位的后顾之忧了。于是义视脱去袈裟，官拜左马头，移居到远亲三条家，人称为“今出川大人”。

好景不长，义视还俗没多久，义政之妻日野富子就怀了身孕，更巧的是，此婴儿是个男的。弄璋之喜的将军义政为此高兴不已，而另一方面义视也知道男婴的出生对他来说意味着什么，此时他也只能苦苦叹息了。的确，虽然义政写下书信承诺会让此男婴出家，但他历来说话不算话，不仅如此其妻日野富子更是个城府极深，野心极大的女人。义视知道等待他的将是一场激烈的争位大战。

日野富子是个很喜欢权利与地位的女人，她当然不会让自己的儿子，大将军的嫡传子嗣白白放弃继承高位的机会，因此开始盘算如何对付义视。她深知仅凭妇孺之力难与义视为敌，得找个强有力的高位大臣作为后盾，思前想后，最终决定此人选便是实力大名山名宗全*1。山名宗全即是上回嘉吉之乱后征讨赤松满佑之人，其祖父一辈曾经是日本全国六十八洲中十一小国的守护，因此得名“六分一众”和“六分一殿”。虽然后来由于家族内讧，明德之乱*3其家族实力逐渐被削弱，只剩三国守护之位，但经过其父山名时熙的多方努力又得到了其他四国的守护权，传到山名宗全这里他已经是拥有七国守护权的实力大名了。所以在群臣中只有他有能力帮助日野富子实现她的野望，让小世子登上将军之位。山名宗全接到此信后一口答应日野的邀请，许诺将全力支持小世子继位。而今出川大人足利义视方面，在义政宣布自己即将隐退之时就委托细川胜元*2担任辅佐之务。细川胜元得此重任，的确贤明地辅佐了义视，并视如己出，而义视也把细川当作自己父亲一样。

由此，两大阵营已经初见端倪。一方是支持小世子继位的山名宗全，一方是协助义视登位的细川胜元。巧的是山名宗全本身和细川胜元虽是岳父与女婿的关系，但却因为嘉吉之乱后赤松残党的事情水火不容。山名当然希望斩草除根，以绝后患，而细川却收留了赤松残党并且帮助他们再兴，同时在朝中与岳父山名作对，之前两人积怨已经很深，而这次正好借争夺将军位之契机一决高下。

两大阵营最后确立

两大阵营并非只有山名宗全与细川胜元两人在争斗，否则也不会把应仁之乱称为“调动全日本兵马”的战乱了。斯波家族，畠山家族*4恐怕是助阵两大阵营的最主要角色了。很有趣，此两家族在那时也正好处于内讧时期，斯波家的义敏与义廉两兄弟，畠山家的义就与政长两兄弟都为家督之位争夺不休。斯波义廉是山名宗全的女婿，加入岳父阵营当然是应该的；与他相对，斯波义敏就加入细川阵营。畠山政长与细川胜元原本就和赤松一族交好，这次理当加入细川阵营；山名宗全希望帮助畠山义就驱逐政长，借此消灭细川胜元，于是义就便成为了山名阵营中的一员。两个家族的内讧正好形成了两个阵营中的主力队伍，这种战乱形式颇为有趣。

而除了斯波与畠山两家外，其他的大名与强大势力也分别加入各自拥护的阵营。到最后，日本一大半的名门望族差不多都集结到了两大阵营内。山名宗全阵营内除了刚才提到的斯波义廉与畠山义就外，大内政弘，六角家族，一色家族，河野家族和仁木家族也加入其中。细川胜元阵营内除了斯波义敏，畠山政长外，还有富坚政亲，山名是丰，赤松家族和京极家族。战乱的号角已经吹响，两大阵营已经蠢蠢欲动，祸国殃民的应仁之乱一触即发，战国时代即将拉开帷幕！下回将为大家详细分析应仁之乱中的几场合战，爱好军事的各位可别错过哦！

小知识密抄


↑山名宗全

1.山名宗全：名曰小次郎，法号宗全。生于应永11年（1404年），逝于文明五年（1473年），终年70岁。室町町幕府时期的政治家，武将。

2.细川胜元：幼名聪明丸，通称六郎。幕府中期武将。生于永享2年（1430年），逝于文明五年（1473年）5月11日，终年44岁。期间担任过幕府管领，宫途右京大夫。著有医书《灵兰集》。

3.明德之乱：元中8年，明德2年（1391年），山名氏清，山名满幸为了对付幕府历史上政绩最杰出的第3代将军足利义满所实施的大守护削弱政策而发动的反乱。幕府将军足利义满集结大内，畠山，细川三大家族在京都与造反派山名两兄弟兵戎相对，最后当然是足利义满与三大家族获胜，山名氏清战死，山名氏清则逃到出云。应永1年(1394年），山名氏清也被征讨，即此明德之乱被足利义满彻底镇压。原本拥有11国守护权，被称为“六分一众”的山名家族实力被大大削弱，守护权分割给参战的大内，畠山，细川三大家族，由于山名家的没落，他对于幕府的威胁也完全被消除，幕府的权利得到了有力的保证。

4.斯波家族，畠山家族：斯波与畠山是幕府将军家足利一族的本家，他们都是源义康的后代。源义康的第四代嫡孙足利赖氏也就是足利尊氏的曾祖父，另一子孙足利家氏后来就改称斯波。源义康的嫡子足利义廉的二子义纯后就改叫畠山了。


↑细川胜元



RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

vol.11 丑时参（丑时之女）うしのときまいり

丑时，凌晨1:00～3:00，也即民间传说中地狱之门开启，鬼怪、幽灵活动频繁之时。而本回将要向大家介绍的便是午夜丑时胸前挂镜、头顶3根点着了的蜡烛出现于幽灵之中的丑时参，也即丑时之女——因爱而生恨最后胸中充满怒火的女子所化为的幽灵、由感情而催生的身穿红衣的怨灵、也是凶猛的恶灵。

丑时参，うしのときまいり，俗称的丑时之女，又一大知名女鬼，位列于鸟山石燕《今昔画图续百鬼》卷之上<雨>，绝对凶残的厉鬼。丑时参本意也即丑时参拜，因其常于丑时出现在前往神社的山林附近而得名。在丑时，又特别是没有月光的夜晚，使得其头顶的蜡烛显得更为幽暗、恐怖，她会找到一棵神社附近的大树，一般选择杉树，将自己所痛恨的人做成草人钉在树上（很像我国的打小人啊），然后作法进行怨念诅咒来达到自己目的。诅咒的威力是相当的大，中招的人一般都难逃血光之灾。不过，丑时参在进行作法时是不可以让其他人看见的，否则的话不但诅咒的威力会大减，而且还会因为副作用伤及自己，严重的化甚至会消亡。所以尽管丑时之女是令人避之不及的厉鬼，但其在作法时，却是最怕人的。在有的说法中，要是一个人想开天眼看到鬼，倒是可以半夜两点在无月光的夜晚去树林中寻找正准备作法的丑时之女，抢掉她手中正准备钉小人的钉子后，用钉子将其手钉在树上，在弄到她的血涂在自己的眼睛上，那么，祝贺你，已经打开天眼可以看到壮观的百鬼夜行之景，当然只是流传的，可千万别当真，毕竟这样做也需要极大的勇气。

不过，这里这样说也并不意味着所有人对于正在作法的丑时参就无所忌惮了，女生们可得小心，因为由爱而失身、最后又因第3者插足而被抛弃的丑时之女，其痛恨的不仅仅抛弃她的那个男人，她最恨的、最嫉妒的还是那横刀夺爱的女人，从此，对于女性的仇恨充满了其怨念，对于外表靓丽的女性更是觉得嫉妒。所以这个时候出现的漂亮女性只会引起她更大怒火，从而将对其施予草人诅咒之术。而且丑时参有时不仅仅只指丑时之女的一个女人，有时她还带着小孩，可能是有了身孕后被抛弃的怨灵所化吧，同雪女一样的被称为亲子幽灵，还是少接近为妙。

正如先前所提到的那样，丑时参的标准装束是胸前挂着铜镜（据说要是她遇到某女性后，再看镜子内的自己，要是觉得别人比自己漂亮，那么，那女性就很不走运了……）、头顶着3根点燃了的蜡烛（因为一般在没有月光之夜出现，所以可能是以此来代替月光吧），而这3根蜡烛其实分别代表着“感情”、“仇恨”和“怨念”生成的三把业火，火势越大，则丑时参越凶猛。头顶除了蜡烛之外还戴有一金轮铁环，被称为五轮，其代表着五德，而也正是这五德，成了束缚封建社会妇女的紧箍咒，而她们的怨念，多少也还由此而生，所以甚至在做了鬼后仍然不忘这五德所给他们带来的痛苦（五德指儒家的温、良、恭、俭、让，或者是兵家的智、信、仁、勇、严，也还有比丘的怖魔、乞士、净戒、净命、破恶这些含义）。脸上涂抹着朱红色的粉底，另外其嘴里还含着一木梳，左手拿着用于钉草人的五寸钉，右手则持铁锤，脚踏单词木屐，虽然身披的是半透明的白衣，但由于本身其是血气较重的厉鬼，加上烛光的使然，所以远远看去则是白中透红令人胆寒的服饰，故而也有传说中提到其是红衣厉鬼。



↑贵船神明神社，也就是那位名叫“贵船神明”丑时参经常出没的地方。



↑鸟山石燕大师笔下的丑时参，看了这么多期了，都很熟悉其风格了吧。

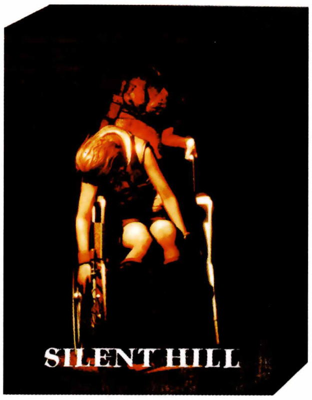
先前提到的镜子，其真正的作用其实还是灵魂的附着，那里面集结了丑时参几乎全部的怨气，原本是安放于神社中的，至于这镜子也本是决定神社的神体，其材料本身也有辟邪的作用，在神社中放置这样的镜子也是依照传统风俗为了尊重含怨而死的妇女的灵魂而做的。丑时之女中，最为有名的还是一位叫作“贵船神明”（キフネミョウジン）的，按传统来说一般丑时参的命名则是直接依照其常出现山林附近的神社名而来的，该神社则位于石川县金泽市，目前已成为一旅游观光胜地。在日本的传说中，也很流行由女性化身为怨灵恶鬼，这也与日本社会女性地位低下而长期处于受压迫、伤害的状态有关，不满和怨气积累所化为的，他们对人类的直接危害基本上都是靠相当灵验的诅咒来完成，可不要小看这些诅咒，后果却是非常恐怖的。对于这种怨灵，其实只要化解了其心结，诅咒也就自然会消失了。

■文/nakazawa　编排/宇部

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

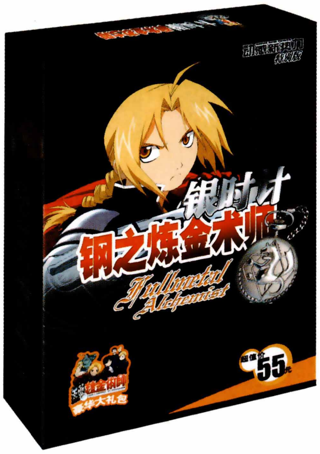
恐怖游戏代表作《寂静岭》系列真相解密。4代剧情剪辑，各代原创MV合集。百页美文手册，双VCD，创新附赠8厘米迷你音乐CD，专用百宝袋。



收藏寂静岭

■定价19.80元（免收挂号费） 7月21日出版

国内动漫周边高档精品大突破！特制钢之炼金术师怀表。精装主题曲CD、炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。



钢之炼金术师怀表

■定价55.00元（免挂号费） 上市热卖中

国内动画权威刊物，一月一期，真是望眼欲穿。内容一样精彩，CD一样好听，赠品一样丰富。信息量最大，含金量最高。9.80元值！



动感新势力（18）

■定价：9.80元 7月28日 出版

电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。



合金装备三合一

■定价50元（免挂号费） 现货供应

最终幻想XII、合金装备3最新影像，寂静岭4全结局，街霸历史连载开揭。120分钟音乐CD，包括寂静岭4金曲，世嘉怀旧摇滚。花2张碟的钱换3张碟享受



电玩新势力DVD（34）

■定价：9.80元 7月17日 出版

电软10年庆典之二：再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。精心设计制作，人见人爱。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册。限量大超值



金色陆行鸟

■定价22.80元（含挂号邮费） 上市时间未定

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17期 9.80元

（5/6春季合刊全部售完请勿邮购）

动感新势力

2004年14、15期 8.80元

第16、17、18期 9.80元

其它各期已全部售完，请勿汇款

动新金版MTV礼品版、银版MTV、动新2003年合集上、下已全部售完，请勿汇款

收藏寂静岭（免挂号费） 19.80元

钢之炼金术师怀表（免挂号费）55.00元

金色陆行鸟（含挂号费） 22.80元

掌机迷

第9、12期（纪念版已售完）14、15期 10.00元

其它各期已全部售完，请勿汇款

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34期（七月中旬出版）（DVD+CD） 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

合金三合一（免挂号费） 50.00元

标准掌机典藏.2003 20.00元

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10（已售完）	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞（已售完）
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲（已售完）	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2（已售完）	B06 任天堂交响曲（已售完）
C01 吉卜力动画（已售完）	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲（已售完）	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

动漫周边高档精品大突破!!

动感新势力特别纪念版

喜欢就快买!没了要后悔!

银时计豪华大礼包

炼金术师专用银时计

国家炼金术师特制认证纪念怀表,COSPLAY必备
海外售价折合人民币超过800元

音乐炼成阵



(精装主题歌集CD)
钢之炼金术师已发售单曲
全集加经典配乐!

炼金术师资质认证书

成为炼金术师的文字证明,炼金术基本规则全收录

FULLMETAL ALCHEMIST



上市热卖中!

超值价 55元

邮购方法 地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 电话:010-64472177 免邮资

中国邮政汇款单

业务种类	邮局通知汇款□ 自行通知汇款□ (24小时□ 2小时□ 实时□)
附加服务	入帐□ 邮购□ 回执□ 礼仪□
收款人姓名	发行部
汇款金额(小写)	¥ 5 5 0 0
附言	购:银时计大礼包
收款人地址(或开户局及帐号)	北京安外邮局75信箱
收款人邮编	100011
汇款人地址	××××××
汇款人姓名	×××
汇款人邮编	××××××

售后服务有保障

承诺一:凡邮购的读者都能收到货品
承诺一:凡买银时计的读者都能享受满意的售后服务

因银时计属于精密仪器,在运输过程中可能因剧烈震动而出现如表针卡住或脱落、不计时、校时表轴脱出等质量问题,凡发现此类问题的读者可就近找以下城市的批发商当面换货(限银时计),这样虽然要专程前往,但可以避免再次运输造成质量问题。非以上城市的读者可打电话到邮购部联系换货,电话是010-64472177,每周一至周六9点—17:30分开通。另有部分邮购读者由于地址不详等问题货品被退回,也请及时与邮购部联系。

单位	详细地址	电话
北京:春城书社	朝阳区甜水园北里16号楼图书市场130号	010-65010344
沈阳:文史书店	和平区文化路44号书刊批发市场2楼91号	024-23916698
大连:文化图书发行公司	中山区繁华街14号	0411-82805701
长春:东北书局	西广小区图书市场北3号楼	0431-2700526
上海:华东书局	黄浦区文庙路215号	021-63780159
南京:希望书店	中山北路105号长三角文化市场6区58号	025-83306038
济南:前沿文化	马鞍山路46号文化市场40号	0531-2058077
天津:新兴书店	南开区长江道90号图书批发市场五区19-20号	022-27694099
杭州:东新经营部	登云路639号文化商城	0571-88256025
福州:同人图书	台江区工业路187号东辉花园省图书批发市场	0591-3349086
重庆:渝海书店	菜员坝书刊批发市场A区36号	023-89016523
长沙:仁和书社	解放中路定王台书市2-90号	0731-2259237
武汉:新潮电子	长江日报路图书大世界学苑路5号	027-85498139
郑州:报刊图书公司	隆海西路99号图书城51号	0371-7647347
广州:新世界书刊部	海珠区建基路68号图书批发市场A025档	020-34292249
南宁:广图书刊批发部	新民路6号--文化市场1B17-18	0771-2615999
贵阳:新文艺书社	遵义路312号贵州省出版物批发市场31号门面	0851-5983337
成都:求索书店	人民北路二段298号图书大厦	028-86666751
石家庄:民进图书	友谊南大街43号-113号	0311-3016214
苏州:文苑书店	人民路28号文化市场	0512-65305864
昆明:宇智图书	新闻路348号图书批发市场1楼26号	0871-4168505
太原:迎泽建兰发行部	建设南路699号图书市场1211室	0351-7041968
西安:培豪书店	解放路318号“西安书林”书刊批发市场1-9号	029-82100802



最新的感动给全世界所有的人

TOKYO GAME SHOW 2004

在10周年之际《电子游戏软件》杂志（主办）与中国最有实力的旅行社之一——港中旅国际（承办）为玩家精心打造5日游“东京电玩展游戏玩家团”，让中国的玩家亲临东京电玩展现场成为可能。这不仅是国内第一次专门组团参加游戏展而且还可以和电软编辑欢乐放飞TGS！（详情登陆www.vgame.cn或联系以下单位报名）

CTI 港中旅国际旅行社有限公司

北京　港中旅国际旅行社有限公司
地　址：广安门内大街338号港中旅大厦15层
电　话：010-85182727、85188062、51379999
联系人：张士京 井楠，杨胜菊，金杰

上海　上海中旅国际旅行社有限公司
地　址：上海市澳门路519弄2号711室
电　话：021-62995071、62496522、62996856
联系人：蔡德发、郑京仙、黄海明、虞依唯

广东　广东国旅国际旅行社股份有限公司
地　址：广州环市西路179号
电　话：020-86690158 86673682
联系人：张远清、潘燕玲

◆注：本团只限北京、上海、广州三地常住居民，本组团及日本地区的接待工作由港中旅国际旅行社有限公司负责，报名截止日期8月20日，名额有限，欲报从速。



百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2004年8月号（总第18期）
ANIME NEW POWER
动感新热力
VCD+CD
18
ALL ANIMATION
9.80RMB
AUGUST.2004
钢之炼金术师
■人造人「七宗罪」全面刨析
犬夜叉 天下霸道之剑
■主题歌MTV「FOUR SEASONS」
棋魂
■片尾曲MTV「I'll be the one」
影像特辑
梶浦由记音乐特辑
棋之所至 魂之归依
文字特辑
FICTION - YUKI KAJIURA
梶浦由記
动画音乐专辑
ANIME NEW POWER ANIMATION SONG COLLECTION
动漫主题歌专辑CD
尾浦由记动画作曲
精选十六首收录
两款超大海报随机赠送
另有丰富赠品令你大喜过望

My Game My Home

闯关族的家

该有改变的时候我自然不会手软，闯家又一次改版，更精美了吧？虽然有人说闯家变得很乱，但也不能"难看"，陆续会有多精彩拿出来。欢迎登陆Vgame.cn或发邮件game@gameach.com与本栏目联系。

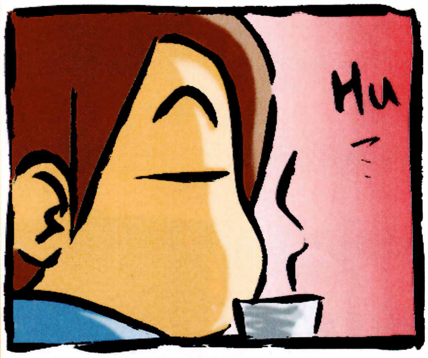


天生我才看闯家

本期读者来信焦点——①现在是不是买PKJ的好时机？②我到底是买GBASP还是等等NDS？③PSP首发会不会超过3000元人民币？④其实并不是我们失去了游戏的感觉而是我们找不回自己游戏的心。⑤为什么上期电软到现在还买不到？是不是你们合刊了？⑥风林你为什么还不回我的信？⑦字少图多快成了闯家一种新的风格。

一进闯家门 浑身有精神

山西阳泉 庞博



好身板忠言三条：少喝碳酸多喝茶；睡觉八时不贪多；多看电软常游戏……以上。

十年风云，十年耕耘。十年就像十个指头上的纹络，每个不同，美妙曲折。我不想去数年头，一来自己没有到该去盘算的年纪，二来前面有更加吸引我们的梦想。甚至连掰掰手指头的动作都不再想去做了。不断有读者在询问：电软十周年到底要做什么？特辑还出不出？是啊，到现在都没把菜端上来，似乎有些太对不起大家了。其实，以风某个人的看法，十周年不十周年绝对不是问题的关键，或许我们该做的不是一个雍容华贵的娱乐庆典，不是一个充满旧意的弥合疮疤的纪念特辑。我们该做的是《电软》第十年的新的精彩，那样应该是更加有意义不是吗？当然，我自然理解广大读者的期待，《电软》卡通形象代言的活动的开锣算是鸣枪吧，后面到底还有什么，这期就又给大家一个惊喜。总之别把纪念仅仅变成几个大字就好。回到闯家上来，最近风某的生活仍旧是平静如常，大概是看了十几部电影，打了三四个游戏，闹了两三回肚子…这样子。EN，EN，蛮简单的。上期闯家出了大错，把"女性"的"性"打成"姓"，趁写这段文字前还没有被读者批自己先老实交代吧，自省应该会被少抽几耳刮子，发觉自己真是又天真了不少。噢，对了，那天去买新游戏机（？），发现PS2的销售形势旺得很，某店一天出个七八台都不需要眨眼，确实是牛势头。上苍保佑玩着和准备玩PS2的人民……不妨也算我一个。

硬派

有一很重要的问题，现在想买WRC3（还是听了你的介绍哦！）因为价钱实在是高了点（500！！）所以我想了解这款游戏到底是否能很好的对应GT FORCE PRO，若是，我就很安心地拿下了！ ——贵阳 edwang



■ 上图为最新作画像。说老实话，在画面方面，没有大进步。但对于PS2的性能来说，本系列游戏在图像上的贡献是值得吹褒的。不过，打拉力，成败关键绝非取决于画面效果，XBOX也同样顶呱的"越野挑战赛2"就在视觉是满足了很多挑剔的爱好者。可惜的是，那跟WRC官方认证还不是一回事。正经八百，手感独特也很重要。

日版【WRC3】全面对应GT FORCE系列，王读者可以超放心购买。这系列赛车已出三代，四代将随着WRC赛事的进行趁热打铁，年内欧版再次抢先发售。"世界拉力锦标赛"是风某惟一感兴趣的赛车运动项目，而完全忠实于现实的WRC系列游戏更是心头最爱。无论三菱还是雪铁龙，在游戏中开起来的感觉是可以通过方向盘外设来实现的。曾经有一种赛车游戏的评价是"好玩的赛车"，大概这样的作品虚拟的成分会多一点，例如"F-ZERO"等？那么以WRC为代表的，经过赛会官方认证的作品，我们赐她"专业"二字绝非过分。比拼"专业"，自信WRC是最高峰。

失去只在弹指间·游戏并不是简单的数字积累，从中得到的会更多。

我是一名13岁的玩家，从小在爸爸支持下爱上了游戏，4年前爸爸给我从日本带来了一台崭新的PS2，因为爸爸的工作，到今天我已经有了100多张正版游戏。张张都是爸爸回北京给我带的，最近家里搞房子的问题，把我的游戏放在纸箱子里搁到了院子里。今天突然下了雨，我们都不知道！下完雨突然发现箱子都湿了！打开箱子，看见那一张张游戏泡在水里，心里挺憋屈的，4年的心血就这么……我不知道还该不该支持游戏，我想说的是，这么多游戏虽然失去了，但她们给我带来的快乐是永远不会消失的。我会永远热爱着他们！！（北京 王开开）

把这个登上，希望不会被读者批挂上"炫耀"二字。百十来张正片一夜泡消，这样的事例大概全中国打着灯笼也找不出第二个来，王读者应该看开，想想我等抱着手头两三个游戏反复打的人，仍旧坐在电视前希望能够从同一款游戏中多榨取一点游戏的乐趣……

大事件：虽然我并不反对在游戏的时候大嚼零食，但是我想我还是应该更加珍惜我的手柄，不要把手上的油污抹到上面，这样确实可以在我清理机器的时候带来很大的方便。每日生活中注意一点点，就可以带来今后意想不到的轻松。虽然这是小事情，但我想人生中同样有很多与这个类似事例在悄悄发生吧……EN…EN…



林克四十做盗贼



本期休息期间，翻出了"赌神"温故。突然发现某低级敌方角色盗贼着装酷似大帅哥LINK，却禁不住我特瓦夫的一板斧……

本栏目绘图由 华尧 友情提供，特此致谢。

最近打游戏老是输，拉上小沛去切"SF EX3"居然也是输的满堂红，除了自己水平确实下降外，实在也找不到一个合理的解释来让自己继续活下去……对了，都怪PS2的手柄，为什么我们不到SS上去对战ZERO2呢？我为什么就一定要去玩自己不擅长的游戏呢？



宫本茂言

我们期望看到的DS是具有联动性的，当初为了使得GC更有乐趣从而引入了让它与GBA联动的概念，但是没有得到很多玩家的支持。我们就想：如果让DS自己就具有那些要素（指联机方面要素）会有怎样的结果呢？在购买了DS硬件本身的同时就拥有了联机的特性，即使玩家手里一个游戏也没有也可以通过下载的方式获得。对于DS来说有一种概念，那就是：“从硬件里直接获得”、“无论怎样也买不够”。我们会注重发现其他的特性，比如说合适、从哪里开始拓展ONLINE领域事业。“直接从硬件里获得体验”，提供这样的服务是我们首要关注的！

对厂商与业界，DS究竟会带来怎样的变化？

现在来说，我是不想再去发表对未来硬件的评价了。上次对某读者的回复：PSP首发价格必过3000人民币。被某读者发来的一份某网站的新闻而回击。新闻内容是说某厂商的老总表示：我肯定PSP首发价格不会高过200美元。当然，我是不会去祈祷“请水货商人们把PSP首发价格炒到3000以上”这样无聊的期望的，但我还是坚持认为PSP的价格会非常高，除非SCE确实豁出性命非要搞一搞，否则久多先生应该还会考虑一下“我们还是不要亏得太多？”这样。DS轻装上阵，最近被广泛看好，除了拥有独特的性能外，确实让人感受到充满引力的软件成为了真正的焦点，而相反，PSP我们更多的谈论的还是硬件。对于厂商来说，这并不是一个很好的信号。而且不仅于此，DS还拥有着极大的硬件潜力所不为我们所知，例如上面宫本老师的想法，如果实现起来，那无疑又是一次业界地震，在网络事业上一直慎言谨出的任天堂看来确实打算在DS上搏一下这个被人们广不看好并言重到不适合任天堂嬉戏的领域里，对于那些不屑，我们不妨走着瞧。游戏业不存在垄断，因此，我们并不能就此否认PSP会因为价格而落后于DS，同样的，有些把硬件至上论调挂在嘴边的朋友也应该留心任天堂在掌机上的别出心裁。毫无疑问，DS与PSP都是值得我们期待的硬件，他们有着不同的特点和卖点。现在回头来看被人嘲笑多许的GC-GBA计划，或许并不会就此破产，一切按照计划进行下去，我们明年将看到的游戏保不齐就地覆天翻。



■ 老实讲，NDS的亮点远远超过了原来的预想，但这样也不能就说PSP人家没前途吧……

别人玩MD、SFC时，自己有了FC；SS、PS普及了，我还在玩MD；PS2行货发售了，我买了台二手DC；如果出了XBOX2，我想我该入手PS2了。尽管是迟来的爱，可毕竟还是来了。（**上海 lays**）

——您这样永远有几个优势是那些早玩的人比不了的。比如主机价格便宜（历史证明，过时的主机价格比该主机首发时便宜55%）、软件丰富（历史证明，过时的主机上可玩到的软件比该主机首发的时候多99%）、配件齐全（历史证明，过时的主机可以买到的配件外设比该主机首发的时候多90%）……还有很多好处，这里就不一一列举了。总之并不全是吃亏，所以您大可以看开点。乐观估计XBOX2明年末发售最早，不可能明年年中见，因此您到明年年末买PS2的时候绝对可以大赚特赚，现在正是PS2如日中天之时，什么都贵，假冒太多，到明年末你绝对可以买个塌实。现在不就是兴掏个二手货吗，外面的商人们打着滚的从日本欧美给大家掏正版碟子回来，造福了不少人，也掏空了风某的钱包。可见，游戏这东西真的没有过时不过时一说。只有“你是不是想玩某个平台上的游戏？”这样的问题。好比现在，您想轻轻松松打一打完全移植的“街霸ZERO3”，那就非得SS不行。在这里得罪了DC版实在抱歉，请各位ZERO3迷自行体验。老主机确还有存在的必要，小视不得。题外话：风木木收藏SS三台确认！新主机陆续买入……

老妈答应我买PS2啦……兴奋中夹杂着苦恼，因为我老妈也爱玩，以前买了DC她有泡泡龙和索尼克，（DC在学校因宿舍起火事件被风光大葬）现在肯给我买PS2的条件是要有她玩的游戏……这可苦煞我了啊，恕我游戏面狭窄，请风老大尽你所能帮帮我这只迷途的羔羊，介绍几款适合中年女性玩的PS2游戏，事成之后必有重谢！！（**西安 phoenix**）

——想SCE拼了命的力争大众市场，适合于各年龄层的游戏软件还是不愁找不到的。根据日本业界的分析，PS2所对应的对象群是至低18岁，高到30岁，这样一个年龄层，但实际从消费者使用的层面上来看，PS2远比当初定位的要广得多，几乎通吃了全部的年龄层。下到在幼儿班的，上到离退休的，都有PS2的坚定拥趸，着实厉害。下面送出几款适合30-40岁中年女性游玩体验的作品，不过风某人自己没有达到那个年纪，大致上也只是“胡喷”，您粗略参考即可——■ EYETOY：这个其实我不需要多解释什么了吧，只不过要多花点票子把摄像头请回家；■ ICO：风光型ACT？虽然ICO在画面上的造诣至今也被业界美谈，但似乎现在没什么人再推这款游戏了？这可不行，在这里风木木有必要振臂疾呼，ICO是PS2主机的代表作，有主机的玩家必要随机一款，回去反复体验，除了动作与画面外，请反复聆听天外一般的感人音效；■ 啪啦啪啦啪2：EN……EN……这系列是风木木最爱的节拍游戏，两代均通N遍，必须强硬推荐，全年龄指定；■ 块魂：上期有提及，不多罗嗦。以上四款，算是小小的推荐一把，说多了大概版面也不允许，再者说，下面该上其他的玩家的来信了。招呼……

有我的地方就有电软，没电软的地方就没我。（**广东 钟鹏**）

——看来您没有出国命……咱们电软暂时还没有海外发行的计划，因此国外是没有本刊看的，您也就不要出国了……最近很多读者反映很难买到本刊以及旗下其他刊物，希望有这种情况的读者迅速反映给我们。

PS2主机呀，轻松过暑期呀。一台一千八呀，怎么这么贵呀。（**龙岩 曹炜武**）

——这是因为您看中的是PS2，一千八？两千八也是他……

假冒伪劣 坑害群众

请大家提防买到假冒本刊的产品，留意本刊广告。以保证买到正品。

《电玩新势力》的盗版又出现喽！这次的盗版有趣啊，还不是一般盗版游戏的JS,还是一个制作其他音像制品的盗版商盗的，比起以往一片纸做包装的盗版，真是别有一番风味。（提供／死灵法师）







TOKYO GAMESHOW 2004 与小编放飞东瀛 紧急发布



9月24日—26日一年一度的日本电子游戏展将在东京开幕。这是目前世界上仅次于美国E3展的第二大游戏展，日本几乎所有的重要游戏厂商都会亮相，所有的重头游戏都会在展会上公布新的进展和画面，一些令人期待的业界情报会在展会上发布……还有令人垂涎欲滴的游戏周边，载歌载舞自娱自乐的Cosplay，美艳性感的展会小姐……每年《电软》都会用报道、影像的方式向玩家介绍这个游戏迷的盛大节日。不过百闻不如一见。

为庆祝《电软》成立十周年，9月23日我们将专门组织玩家实地参观东京展，届时读者将能与《电软》编辑一起飞赴展会。另外还将组织参观日本皇宫、世界著名的迪斯尼乐园（到目前为止全球只有三个）、游戏FANS购物圣地秋叶原、日本象征富士山……。《电击收藏》将记录这快乐的一行，报道给国内广大读者。

这是中国国内首次组织玩家集体参观国外游戏展。由《电软》主办，旅游全程由著名的旅游公司港中旅操办。由于日本方面旅游入境的规定，目前只限北京、上海、广州的读者报名参加。有意愿参加的读者请按照本期广告的要求直接向港中旅报名。

这次东京游戏展参观团限额16人，有兴趣的读者赶快报名啊！

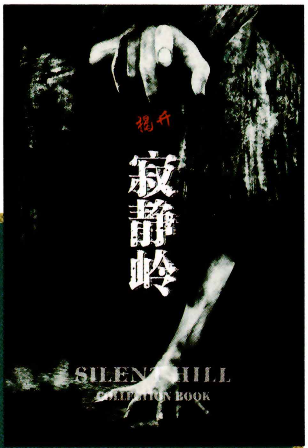
■ 由二井一的东京游戏展，本届可谓群星璀璨，PSP与DS再次正面交火，大量试玩以及更深入情报将在这届展会上发布。同时，关于后续代主机的谣言飘得天花乱坠，在本届展会是否会有更激动人心的内幕我们同样可以一见分晓。以前都是特派记者单枪匹马，这次组合读者团队一起造访东瀛，旅程之精彩已可想见。

寂静岭不寂静

惊悚游戏的代表作《寂静岭》系列特辑《收藏寂静岭》将于本月21日上市发卖。名为寂静岭却充满了怪异、凶杀、恐怖、令人不寒而栗。通过被恐怖气氛笼罩的寂静岭，我们能够更深入地认识到，除了我们身处的现实世界外，还有充满邪恶原罪存在于人内心的黑暗王国和善的世界。我们有时很难区分这三个世界，而且充满了困惑。因为这后两个世界其实和现实世界交织在一起，结合在一起，交叉出现，和现实世界一样真实。

这是大象制作组制作的第一部特辑，大象自认质量不在Studio 5之下（Studio 5的作品包括《樱大战典藏纪念》、《最终幻想典藏纪念》、《生化危机典藏纪念》、《花组浪漫夜DVD》、《SNK的历史DVD》和《电玩新势力DVD等》）。抓住大象，看他是否在吹牛！

（风林非常想要他赠送的8厘米CD光盘，可以炫耀一下，游戏业第一张！）



银时计受欢迎，售后服务紧跟上

《钢之炼金术师银时计》大礼包自7月初发售后，受到广大读者的热烈欢迎。毕竟是国内第一款高档动漫周边嘛。也有部分读者反映，收到的银时计出现表针脱落、弹簧过紧或过松、走时不准等质量问题。出现这些问题的原因很多，有些是运输过程中野蛮装卸震动造成的，有些是生产厂家把关不严造成的。作为特殊贵重易损商品，这些情况虽然很难完全避免，但我们仍旧非常不安和深感歉疚。邮购部的同志表示：第一，要让每一位邮购的读者都收到物品。第二，让每一位购买到银时计的读者能享受满意的售后服务。为此邮购部采取以下措施：

一、凡大、中城市的读者银时计出现表针脱落、走时不准等问题，可就近找批发商当面换货。城市名单及联系方式见本期银时计广告。这样虽然要专程前往，但可以避免再次运输造成质量问题。

二、没有售后服务点的读者可直接打电话到邮购部联系换货，电话是010-64472177，每周一至周六9点—17：30分开通。

另有部分邮购读者由于地址不详等问题货品被退回，也请及时与邮购部联系。

古董怀表报价80000元

几天前看中央台有个“鉴宝”节目，是关于收藏品的。一个14K金的怀表，做工非常精细。特别的是表壳侧面有两个按簧。一个是秒表，另一个是闹表按键。只要一按，打簧便会奏出优美的音乐，类似于八音盒。最后这块怀表被专家估价为80000元。天哪！真想问问那位民间收藏者多少钱淘来的。其实14K金并不值钱。报出天价主要是历史悠久，大约有100年。第二是做工比较精细，历100年走时仍很准确，各项功能良好。

100年后钢之炼金术师银时计报价80000元？8000元？800元？OK，800元就忍了，升值15倍（做梦吧！）。

收藏并不完全是功利，也是一种兴趣。生活中添了一件闲时挂意的事，我们的内心世界就会变得丰富起来。收藏品是和我们一起成长的，它是一段历史，记着我们生活中的某个时刻。收藏品就像老朋友，有机会拿出来观赏摩挲一番，会记起相遇的情景，有一种温暖在心里。虽然不会对话，但是相互沉默的凝视，一切尽在不言中。收藏需要耐心，岁月愈久，留存下来的收藏品愈少，愈珍贵，愈值钱。

银时计，国内第一个动漫高端收藏品。



请善待保护“皮肤”

为加强银时计防划伤，防锈能力，我们特意在银时计表面上了一层特殊的亚光金属保护膜，其原理类似于新配眼镜的镜面表层淡紫色保护膜。这层保护膜会随着日常磨损逐渐褪去，露出来的即是银时计表面闪亮的高级电镀层（只要电镀层不被刮伤，银时计是不会生锈的）。部分读者反映“脱皮”问题并非质量问题，建议大家不要故意用硬物刮去银时计的保护层，善待自己珍贵的怀表！

邮购须知

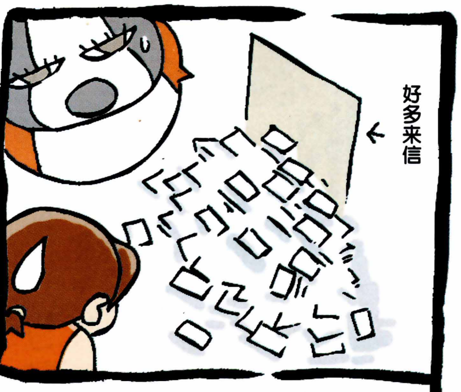
●动新金版MTV礼品版（应该是第7版吧）7月初推出后，大受追捧，几日内全国一抢而光。邮购部即日起停止邮购。对退款的读者致歉意，请多原谅。 ●《SNK的历史》已寸草不留。别汇钱啦！ ●《动新2003合集》上、下均已无货。不知是否出2004合集？！看AKIRA怎么想吧！ ●邮购书刊请留意广告，否则都麻烦。 ●谢谢所有支持次世代传媒联盟的读者。

突然有了继续收集硬件的冲动，我这样，我禁不住考验了……

不知道多罗什么时候能够在GBA上出现，对我来说那样才算完美啊……难道只有合并一条路？

电软陆续调整中，本栏目试调整，大家有什么好建议就快来信，咱们期期有惊喜。

十年游戏&十年人生&十年电软



■ 你这样，这样我确实可以靠吃信维生了……

被JS老板一番苦口婆心劝说，我于去年11月买下了神游机，为的是直接下载正版游戏，谁知道直到现在，店子规模上不去，没取得代理权，据说是神游门槛太高！直到现在耗完所有试玩时间，只剩一个马利欧医生，苦闷啊！好在还有一台DC，勉强熬住！神游GBA又来了，我又冲动了，木头，怎么办？**（广西南宁 神游宾果）**

——您这样下去可不行，不能看什么就冲动，可是您为什么看PS2不冲动呢？现在很多读者对DS和PSP很冲动，大概到了年底会对GC2、PS3、XBOX2也很冲动，谁知道呢？反正这些拿到台面上大家的反应应该差不多，都是玩家孑嘛！另外，您的神游机买的时候怎么不问好里面的游戏呢？不过听说最近神游公司将有更好的方式来解决这个问题，您大概不用熬太久。

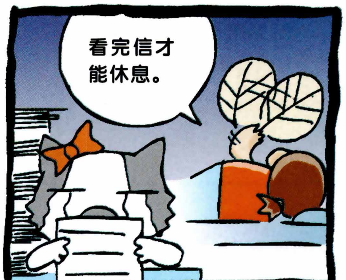


■ 谁还记得这个东西？神游的前身？笑……一个手柄装下全部的FC游戏，曾经也热销过，如果现在遇到的话，自己还真说不定要收一个保存。而现在，也只落得一个用模拟器和GBA来找感觉的份了……

杂志价格后退十年,杂志内容前进十年。(潮州 陈辉升)

1、像我们这些玩家可不可以给贵刊投稿呢（攻略之类）？老游戏的攻略可不可以投？2、这几期的封面是怎么搞的？花花绿绿的，偶尔也该做得和其它刊物有点区别嘛，简约点不好吗？3、林兄，偶打算第一时间入手PSP，可有一问题要请教：PSP开机时会发出默认音量的声音，再由玩家动手调节吗？（看PSP的调节键，不像GBA的是旋钮啊！）4、PSP的软件价格真的是30多美元吗？那偶终于可以底气十足的玩正版啦（汗，偶的PS2、GBASP、PSONE、DC和FC均无正版，羞愧中……）！5、最后一问，林兄为啥不利用"家"的一角来建立一个"家の联络簿"呢？登上一些想与别的玩家交流的人的QQ啦，寄信地址啦，这样不挺好吗？**（四川南充 尹博）**

——■ 现在杂志都讲求个时效性，内容上都求最新最快最全，因此老游戏的攻略虽然欢迎，但除非内容确实独家且素质高，否则刊登的可能性就不会很大。我们是非常欢迎广大读者给我们来稿的，一本杂志如果没有读者的支持和参与，那么绝对不会创造出什么精彩来。因此想给本刊来稿并成为撰稿者的读者请先与本刊联系再行动笔最好，以避免您的大作被打入冷宫。■ 封面的问题，不知道您觉得本期的封面效果如何？木木觉得非常"浪漫"……不知道这样说是不是有点麻……EN…EN……■ 由于PSP还没有可以具体操作的样机，因此目前的报道仅仅停留在厂商官方给出的情报下，您提出的问题我还没有找到相应的答案。目前的消息是PSP发售日明春预定，因此对于PSP到底会怎样，我们不妨抱以观望的心态，待今年东京展上即可一见分晓。■ 同样，现在还没有PSP游戏软件的具体价格公布，30美元怕也是谣传四起之过。不过，这30美元听起来便宜，您换算成人民币却也要200多块，比行货的PS2游戏可贵多了。■ 最后一条在以前的闯家中说过多次，目前还没有打算。



还记得以前某杂志上刊登过的某游戏店的邮购广告吗？那个广告的招牌做得有模有样，还说有很多合作店之类的……从表面上看，怎么看都不像是骗人的，因而很多读者被骗，包括我在内，而且现在人在哪都不知道了。当初为了凑钱买PS2，我把我GBA拿去卖，把全新的GBASP外借，答应哥们众多条件，连和我新年的积蓄和好不容易凑起的一千多元钱，又因没有更多的Money，所以只好买了二手的PS2。看广告里卖的二手PS2价格合理，配件多，于是决定邮购。在钱汇过去的当天晚上，由于心急，没打电话问清楚就把钱汇过去了。过了几天，打电话过去问，她们却说二手PS2缺货，叫我多等几天。但随后的十几天说的都是同样的话。直到一封来自她们的信收到后，信中她们假心假意的向我道歉，还有一张优惠购买的广告。其实主要的目的是叫我买全新的NGC1280元，再补款270元免去邮费。幸好我没有补款，选择了CAS10掌上电脑。当我再次打电话去询问时，她们说已寄出去，可我问她包裹号时，她们却说叫我再过二天打问。再打电话去时，她再次回避我，叫我再等几天。最后一次打通的电话她们说刚寄出就挂断了。后来就是打通了电话没人接，只听到一句："您好，请直拨分机号码。"……**（福建莆田 王震）**

——虚假广告横行，害人不浅，肆意妄为，实在可恨。可气的是这些店家黑了良心，却伪装得很好，使杂志社都很难防范。您看现在外面报纸杂志中的广告，都是假的居多，但因为牵扯到杂志利益，很多刊物都放水放行。这次电软痛下狠心，希望能够遏止这类事件再次上演，也避免再有读者上当受骗。当然，我们不能一杆子打死所有，有些店家的邮购交易还是非常好的，但毕竟难以加以鉴别,我们作为媒体从读者角度出发，希望能够以身作则，不要让更多的黑店出头危害广大玩家。同时我们开办的市场风标栏目也给广大读者指明了市场价格变动。近期还有不少读者问，为什么他当地的价格与我们标明的价格相差很多，这点编者也只能沉默作答了。毕竟店家要卖什么价想取多少利是我们无法干预的，我们给出的市场指导价格仅供读者参考，希望大家不要被宰得太狠才好。

想起什么来了，留头发了，我还是觉得你去年的秃头比较可爱。闲话少扯，我想问问你为什么这么多大游戏公司在不断推出自己主机的时候，SEGA公司干什么去了，难道说当年的街机王SEGA真的不行了，还是暗藏杀机，等竞争平静一点再拨刀而出，这点务必请风林给出答案啊！对了，关于购PS2你能不能再给一些知识。**（天津 张乐）**

——SEGA的境地，在前几期杂志中，俊生同志已经分解得很清楚。这次E3展曾经风传SEGA新主机预定发表，而实际上我们都知道这样的情况已经不可能再发生。当然，现在的SEGA-SAMMY也有这个实力再次打造一台家用机，但，遗憾，当年意气风发的热血S迷，如今大概流散殆尽。DC就是绝好的预警。我们不能指望双S为SEGA迷再做点什么，不少人一相情愿的认为XBOX继承了SEGA的衣钵，但可惜，显然那根本就是SEGA对三大硬件厂商狂抛绣球所造成的错觉而已。SEGA现在回收全部开发小组，齐聚旗下，整合团队，等待正式合并。SEGA曾经成功过，而现在失败得太过彻底，完全没有翻盘的机会。豪言壮语似的"世界第一"放在PS2众商云集的阵营中显得是那么孤立，那么脆弱。曾经势必百万，现在落得连二流厂商的玩闹都不如，曾执业界牛耳，而今连起码调动人气的话语力量都不剩。短短几年，物是人非，SEGA剩下的，更多只是回忆。

如果小沛同志在您旁边的话请帮我给他一脚行吗？看了上次电软,小沛同志所COS的帕捏罗，实在是犹如大热天里的一块冰，还是重重地砸在了我的心上。(安徽 Leon)

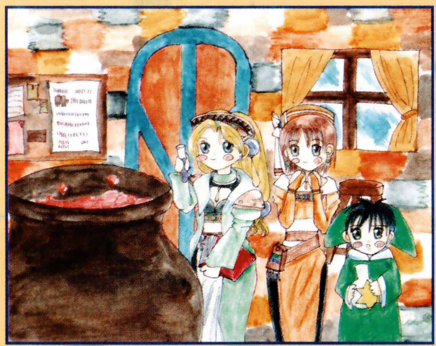


大墙画廊



↑大神 陈英男 辽宁省
没想到居然会有人投“大神”的画稿，完全再现出了游戏的风格，很有味道。

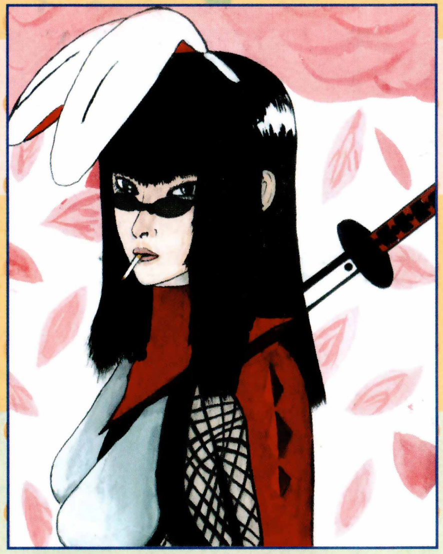
留言板 飞月 飞月的桌子如今已经彻底被海量的形象征集画稿淹没了，每天上班后的第一件事是收拾桌子，每天下班前的最后一件事也是收拾桌子！我是又高兴又烦恼，各位兄弟姐妹手下留情啊！呵呵，其实通过这次形象征集，飞月由衷地感动了一把，没想到有这么多读者在关心着我们。大家尽量地投吧，飞月即使被淹死也无怨无悔^—^！ **本期 vol.108**



↑炼金术士玛莉、艾莉—实验中 陈欢 广东
光是看艾莉和小妖精的表情就知道，玛莉一定又在做什么危险的东西了。



↑翼　许洁泉 湖南
画风与CALMP的略有不同，不过也独具特色哦。

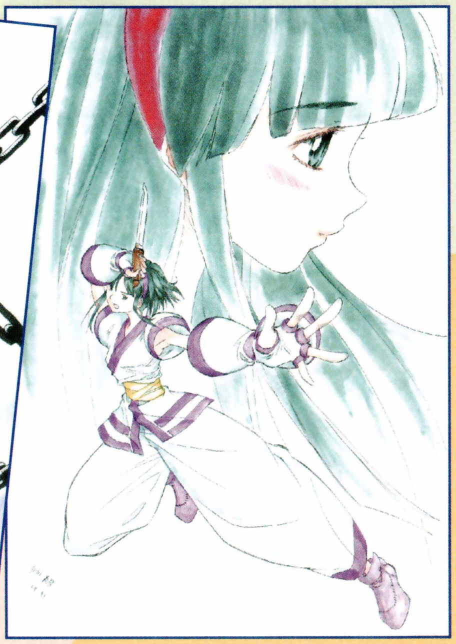


↑女忍 周珲 四川
汗，叼着香烟的兔子装绯花……现在的人怎么都这么喜欢恶搞呢？



↑魔法骑士 梁文雁 扬州市
时隔多年，居然还有人喜欢龙啸海，好在画的不是偶讨厌的狮堂光……





←↑色&娜可露露 介川真吾 天津
色彩清爽线条分明，人物形象则源自《侍魂 阿斯拉斩魔传》。

钢之炼金术士手机挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款钢之炼金术士的手机挂饰，不管是酷酷的徽章还是卡哇依的爱德华，都是你手机的最佳搭档。

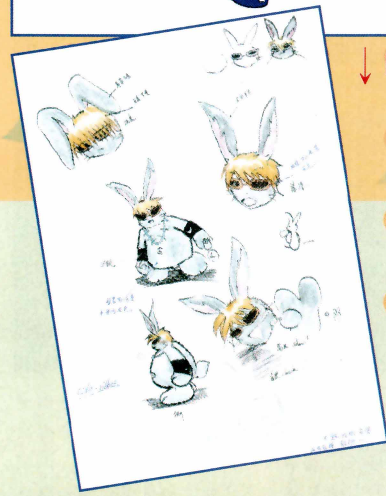
钢炼随身带

电软卡通形象设计大赛
参赛作品选登

等待你的参与！



←无名 张栋华 四川



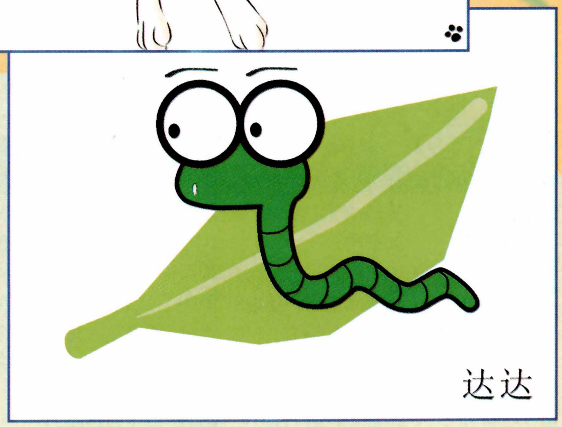
↓电击仔 孙恒 山东



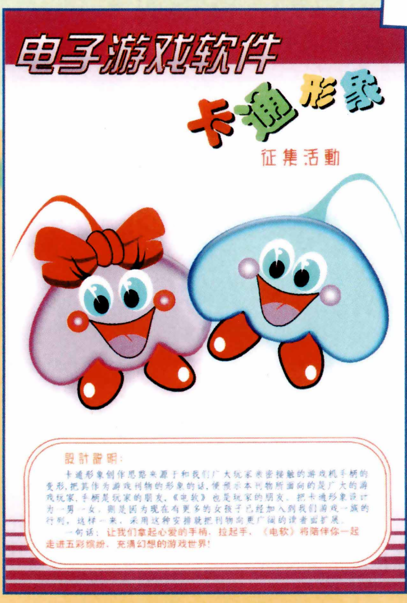
↑酷乐兔 单俊豪 浙江



←萝萝 魏信毅 上海



→达达 林雪松 深圳



←无名 林骏 广西



←阿吉 曹静 浙江





超能力战士

PS1-OPS:The Mindgate Conspiracy

原先一提到美版的动作游戏，人们自然就会想到血腥的场面和没什么复杂故事的游戏剧情。似乎在以前美版游戏只注重于爽快和刺激的感觉，有时甚至让人觉得玩美版游戏有利于郁闷情绪的发泄。但是现在看来，情况已经在发生改变了。就拿这款《超能力战士》来说，首先是拥有着吸引人的故事情节，另外富有想象力的超能力设定也为这款游戏增色不少，最后加上美版游戏一如既往的爽快操作，那么这款游戏你就没理由错过。跟随我们的攻略，一起探寻这超能的世界吧。

PS2	厂商：MIDWAY		发售日：2004.6.14
	类型：ACT	价格:49.99美元	其他：美版

游戏操作



Point-1 超能力简介

●TK(Telekinesis)——心灵遥感，可以控制游戏中的大部分物品以及人，具体操作为L1，随着按L1力度的不同，举起物体的高度也不同，也可以多次按L1，使物品到更高的地方。

●RV(Remote)——精神游离，可以穿过障碍物，如门，铁丝网……等等，观察其后面的情况。在初期很有用，适合那种喜欢潜入的人使用。

●MD(Mind Drain)——精神抽取，从背后对敌人用，及可以吸取大量的精神力又可以秒杀他，效果也是十分血腥。在敌人死后使用则可以吸取少量的精神力。

●PK(Pyrokinesis)——真空裂焰，威力巨大，对于通常敌人一击必杀。

●MC(Mind Contral)——精神控制，中后期非常有用的技巧。有些机关需要MC敌人后来解除，也可以躲在角落操作敌人自相残杀。

●AV(Aura View)——灵异感知，后期习得，使用后可以看到肉眼无法看到的物体或者其他东西，如有裂缝的墙壁，在墙上的重要文字……等等，是后期解谜的关键。

Mindgate是政府的一个机密组织，里面集结了一群精神力超常者，主角Nick也是其中一个精英特工，他们专为政府处理各类秘密任务。该组织的头是个狂妄的家伙，人们只称他为“将军”，他觉得与其挽救这个世界，不如自己来控制它，于是其纠集了队伍中最强大的数人（包括NICK的前导师Barrett），组织了个恐怖主义集团，名为Movement，而Nick也在与他们的对抗中被俘虏，被洗脑的他也把自己的超能力忘的干干净净 。

Point-2 人物介绍

Nick	主角，政府Mindgate计划中的一名精英特工。后来被Movement的人给洗脑了
Sara	女主角，在Movement中的双重间谍，不断帮助NICK
Tonya	SARA的孪生姐妹，相貌几乎一样，是Movement中的成员，最后被SARA击毙
Jov	超能战士培训基地的管理员，依靠超能力才能看东西
Barrett	NICK的前导师，Movement的第二人物。最后死于General之手
General	Movement的首领“将军”，妄想成为世界的主宰
Wei Lu	Movement在香港基地的首领
Malenar	邪恶的超能力战士，主要使用火焰超能力
Wrightson	邪恶的超能战士，没有完整的身体，依靠超能力制造异型怪物和控制人的思想
Komiko	渗透在Movement香港基地里的博士

任务1 WELCOME TO THE MOVEMENT

女主角SARA救出主角NICK，一



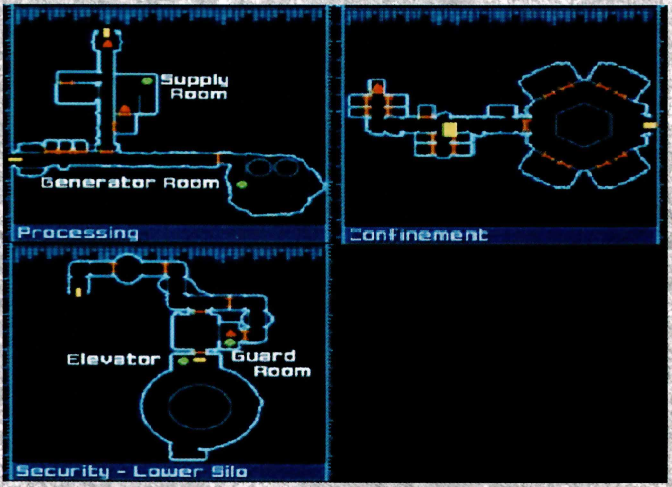
开始身处在Confinment，去尽头的控制室按开关打开门。

↓

来到Processing，往Supply Room方向走得到Key Card。

↓

进入Supply Room发生剧情，回忆起超能力TK的训练（五个项目：1，用L1使用超能力TK搬动箱子；2，把箱子堆在一起翻过墙；3，分别把箱子扔过三个不同高度的窗口；4，不过线的情况下，分别用TK控制箱子砸死三个研究员，直接用TK把一个士兵举起后撞死，用TK把一个士兵浮空后用枪杀死；5，一定时间内，用TK把敌人举起后用枪杀死，一共5人）。



下楼来到Generator Room拉下两个开关。

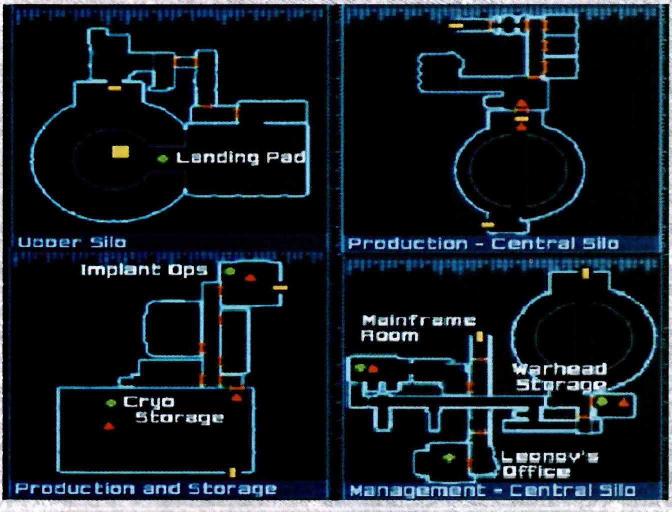
回到Supply Room尽头的门，发生剧情回忆起超能力RV的训练（五个项目：1，熟练使用RV观察状况；2，用RV后，潜行到研究员身后把他击晕；3，用RV后，潜行通过有研究员的区域；4，熟练运用RV和潜行从背后击晕一个研究员和一个士兵；5，在迷宫中找到开关和出口）。

进门来到Security-lower silo尽头的Guard Room干掉敌人取得Key Card。

原路返回的途中进入Elevator，利用TK举起物体吸引机枪，到达尽头的出口使用Key Card。

Mission Complete

任务2 SOMETHING'S GONE WRONG



一开始身处在Upper Silo，进入Landing Pad后发生剧情，回忆起MD的训练（四个项目：1，杀死敌人后使用MD；2，敌背后使用MD：3，结合潜行在敌背后使用MD；4，一定时间内杀死敌人，使用MD抽满精神力）。

坐电梯上高处打开门的机关。

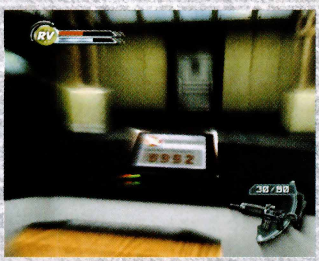
进门后来到Production-Central Silo，在第二个毒气室里干掉一个研究员得到Key Card。

进入Implant Ops发生战友被杀剧情。



继续前进来到Production and Storage，在尽头一房间内取得Implant Davice。

穿过Gryo Storage，来到Management-Central Silo，在Leohov's Office门外发生剧情后，用超能力RV进入房间看到密码（随机产生）。



输入密码，进入Mainframe Room，发生剧情，更新任务后，用TK破坏房间内通风口的铁板后进入。

利用风扇，干掉大批敌人后来到Warhead Storage。剧情发生，接到安装炸弹的任务。（三个地点：Implant Ops，Mainframe Room，Gryo Storage，一定要按这个顺序。）

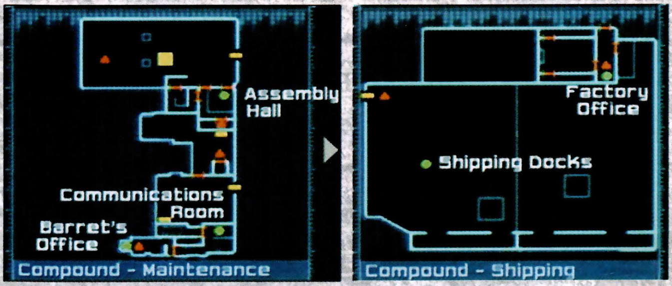


BOSS—JOV之战：第一阶段，用TK控制将要自爆的兵去砸出兵的房间，一共是8个；第二阶段，直接和BOSS战斗，注意他的超能力，如果被控制，方向键位会颠倒。

胜利后这个地方将要爆炸，原路返回。逃到Upper Silo，启动电梯继续往上逃。在最高处发生剧情。

Mission Complete

任务3 UNFINISHED BUSINESS



首先处在的Compound-Mainteance，躲过探照灯往右手边走，之后进门。

进入Assembly Hall，干掉敌人后前进来到一平台。

下平台后发生剧情，回忆起超能力MC的训练（四个项目：1，控制士兵开门；2，控制士兵A杀死士兵B；3，控制士兵A，杀死士兵B和C后自杀；4，熟练使用MC，干掉5个士兵）。

继续前进，控制敌人打开门和放下楼梯。来到楼顶，用TK打碎玻璃后跳下。

干掉敌人，来到一个都是爆炸后残骸的地方，往右手上楼，来到Compound Cations Room发生剧情，继续前进干掉敌人得到卡开门后又是剧情，得到Luna-1。

回到残骸处，从另一侧出门，干掉敌兵后得到卡开门，来到Compound-Shipping。

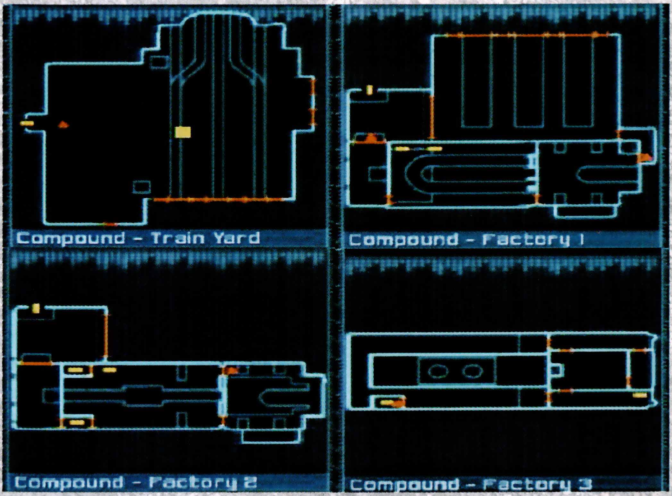
四处探索，来到一高塔上打开开关，集装箱被吊起。

从被吊起的地方翻过，来到码头另一侧。干掉N多敌人后，站在一个集装箱上面，用超能力MC控制敌兵上塔拉开关。集装箱被移动到另一高处，进入Factory Office后发生剧情，得到Key Card。

回到任务开始的机场，在上方的房间和同伴汇合。

Mission Complete

任务4 ASSEMBLING THE PIECES



一开始身处在Compound-Train Yard,清理掉敌人后，在轨道处操作



闪着红灯的装置，使得车厢把仓库门撞开后进入。

经过通道来到Compound-Factory 1,登上控制台，打开另一道门，进入压铸车间Compound Factory 2。

启动开关后,4台压铸机开始运作,这时候需要用TK把箱子或者人放入机器之中使它强行停止。全部搞定后进入尽头的门,来到Compound Factory 3。

顺着楼梯上三楼天台，解决天台上的步兵和狙击手，在天台下绕一圈之后进入另一间屋子再爬梯子上楼，发生剧情。

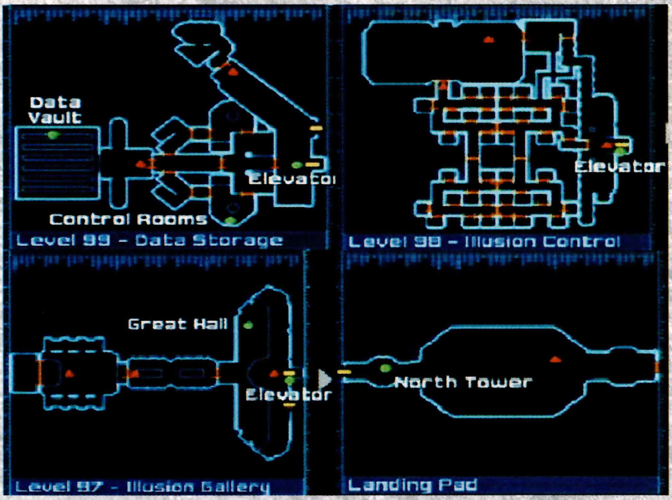
BOSS-BARRET之战:第一阶段，室内的战斗;用箱子砸他,注意他的连续攻击;第二阶段,来到了室外,还是



一样,用箱子砸他,但是要注意他控制巨型物体的攻击。

Mission Complete

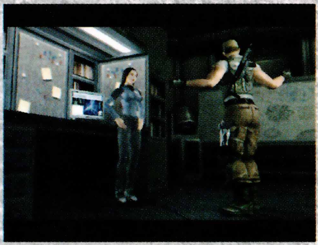
任务 5 FEARS DON' T LIE



一开始身处在Landing Pad，干掉敌人后进入Level 99 Data Storage,往右手边走，躲过机枪后来到一房间内与KOMIKO接头。

回到Level 99的通道里，进入在Elevator对面的门，这里的尽头，是通向存放Data Vault房间的大门，需要在5秒内同时按下两个房间内的按钮才可以解锁，具体方法可以站在离一个按钮较近的地方，用MC控制另一房间内的研究员按动按钮后撤消，然后马上按身边的按钮。

进入取得资料后，发生剧情，回忆起超能力PK的训练（四个项目：1，使用PK；2，不过线的情况下，用PK引爆油桶炸死研究员；3，不过线的情况下，用PK干掉4士兵；4，限时情况



下用PK干掉5个士兵）。

在Elevator前干掉敌人得到Elevator Card，之后来到Level 98 Illusion Conteol,在右手方向的尽头,用枪破坏通风口后进入，内部是一个WEI LU制造的虚幻的空间，破解的方法是每个可以进入的房间都进入一次，里面的幻象会留下道具，不过通常是手榴弹，要小心。



找到出口后进入，来到了另一个虚幻的墓地，出现很多幽灵士兵，只能使用MD解决他们，全部解决之后进入尽头的房间得到Key Card。

乘电梯来到Level 97 Illusion Gallery,这里有五个监视器，最好用手枪先破坏，不然被发现的话会招来无数的敌兵，然后上二楼，MC一个敌兵打开大门的按钮。

穿过Great Hall就可以见到BOSS了。

BOSS-WEI LU：第一阶段，要和



八个巨像战斗，方法是先用PK使他们变红，之后用枪也好，用PK举物体砸也好，就可以解决；第二阶段，巨型的三头怪，方法就是用碎石头或其他物体砸它，枪当然也可以，只是威力小了点，要注意他的飓风攻击，既使躲在柱子后面也会受到攻击,另外由于是三头怪，要打三个头,也就是三排血，注意积累点回复道具,是场持久战。

战胜后，要逃出这里,来到Elevator旁的门进入即可。

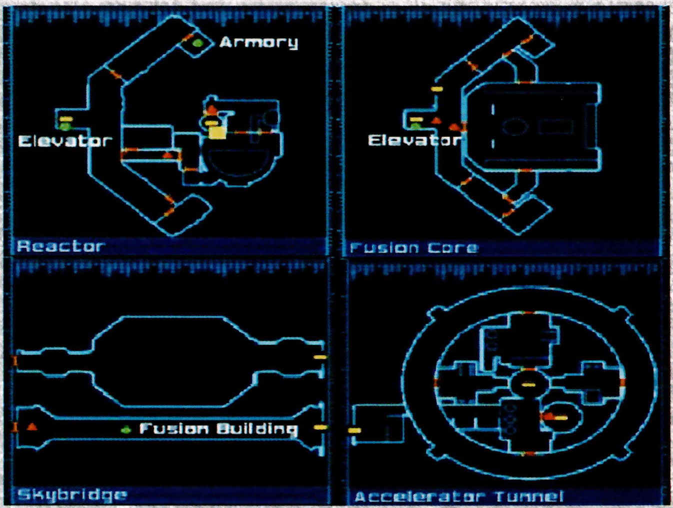
Mission Complete

任务 6 EVERYTHING WE' VE W-ORKED FOR

一开始身处在Skybridge，两个大厦之间的通道被人炸了。干掉对面敌兵之后，用TK把石板铺在断层处，或者站在石板上用TK把自己送过去都可以。

进入房间后，面前是一条带电的通道，可以用TK把敌兵扔在上面造成爆炸，也可以站在木板上用TK把自己送过去。

爬上楼梯之后，便来到了Accel-



oator Tunnel,这一层是等离子加速装置通道，每隔一段时间都会有冲击波穿过,碰到就挂。要让它停止就必须让他超负荷运转，方法是打开四个开关，分别在K1、K2、K3、K4，这几个房间里。（笔者的方法是：出门后MC右手边的研究员,用它继续往右走,依次打开,K4、K3、K2三个房间里的开关,在精神力槽满的情况下，时间绝对够用。之后再用主角打开K1房间里的机关,顺序一定是要K1的放到最后开。）

之后来到K3房间，进入本来锁着的门后上楼，来到Reacter。

这里要控制里面房间的研究员拉下三个电闸，然后用TK控制爆炸物炸开铁丝门进入建筑物内部，发生剧情，得到Key Card。

出了通道，发生剧情，干掉两个燃烧着的敌兵后，来到Armory得到另一

张Key Card，来到通道的另一头，进门后干掉敌兵得到Elevator Card，坐Elevator来到下层，进入中间的门。

BOSS-MARLENA：第一阶段，她有三种攻击方式，快速的激光和比较慢的激光攻击，还有一招是即死的全



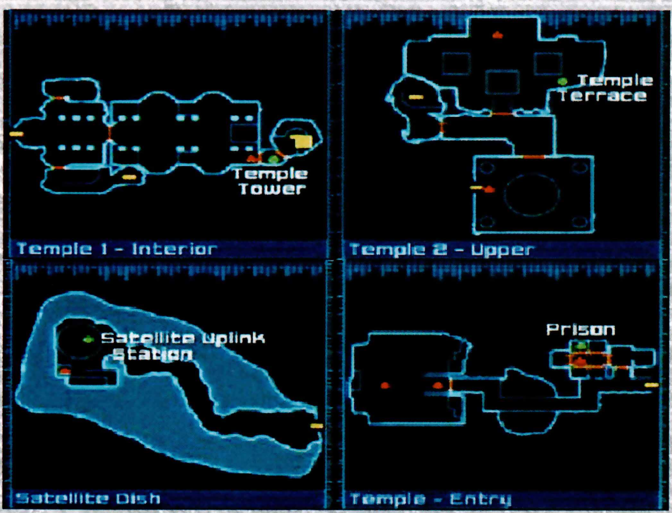
屏火焰（很有魄力），这招需要躲到升起的隔离板后面才可以防御，而主角只能用TK控制气罐砸她，第二阶段，她的攻击方式也是三种，近距离的爆炸攻击，远距离的火焰攻击以及分身的自爆攻击，由于她的速度比较快，用气罐砸她的难度变大了，不过只要有耐心周旋还是可以找到规律的。

战胜后主角追向带着Luna-1逃跑的将军GENERAL，可还是晚了一步……



Mission Complete

任务 7 FROM THE ETHER AND BEYOND



一开始身处在Temple-Entry，解决几个狙击手之后，在进神殿之前发生剧情，回忆起超能力AV的训练（四个项目：1，使用AV看箱子；2，使用AV看到墙上的裂缝，用枪可以打开通道；3，使用AV看到墙面上的字；4，使用AV观察隐形炸弹的位置，并通过炸弹区）。

来到Prison使用MC控制敌兵打开了监狱的门，救出女主角，发生剧情。

进入Tample 1-interior，一路上可以通过AV能力看到脚印和一个红色的



座台，跟着脚印来到房间尽头，也就是通往Temple Tower的那扇门。

用TK把边上的佛像归位，门就打开了。Temple Tower还不能进入，里面的异形是无限出来的，在房间里发现一个AV状态下是红色的三角形物体，使用PK把它放到之前也是红色的座台上，旁边的门就可以进入了。

上楼来到Tample 2-Upper，尽头的门目前不能打开，有两个座台，需要找到另一个蓝色的三角形物体。

进入Temple Terrace，遇到女主角剧情结束后解决敌人，使用超能力AV后可以看到可发现咖啡色的四块砖，用枪打烂它们就可以找到蓝色的三角形物体。

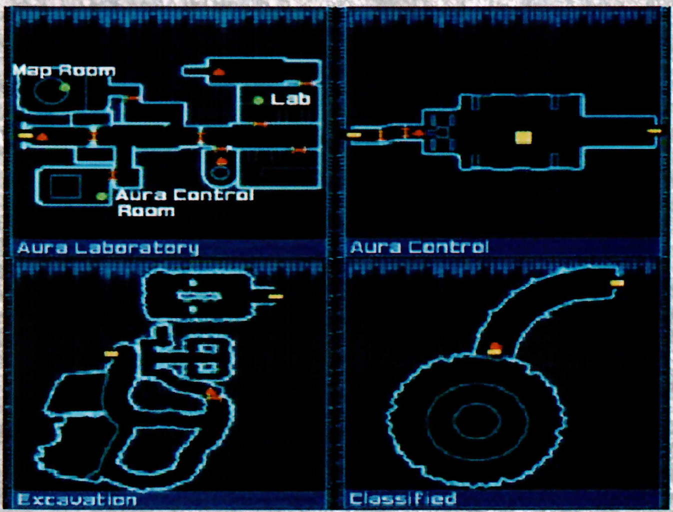
把红色和蓝色两个放到相应颜色的座台上，开门后来到一大厅，将四个不同颜色的球放进各自颜色的盘子中就可以打开卫星连接了并打开另一道门。



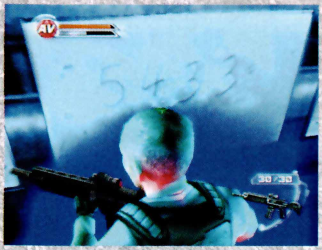
出门后来到Satellite Dish，路上的狙击手非常讨厌，可以先控制一个敌兵先去干掉他，在尽头的Satellite Uplink Station里打开和卫星的对接，这样Temple Tower里的异形都被清除了，原路返回到那里，就可以上楼了。

Mission Complete

任务 8 THE ULTIMATE POWER



终于到了敌方总部了，一开始穿过Lab，在出Lab左手边的房间内，使用超能力AV可以在白板上发现密码（随机产生）。



来到Aura Control Room里输入密码，在限定时间内赶到Map Room发生剧情。

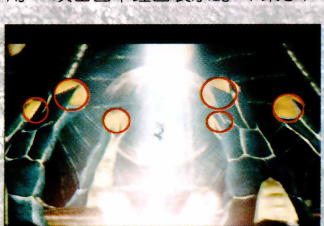
来到上方闪着红灯的门边用MC控制左手边屋子里的敌兵开门，进入后用同一方法控制右手边室内的敌兵开门。尽头的门就开了，继续前进来到Aura Control。

BOSS-WRIGHTSON：非常简单的一个BOSS，只要躲在箱子后面，他的攻击就伤不到人，之后只要把他每一个射击的屏幕都打坏就OK了。

干掉他后来到了Excavation，这里有无数的隐形炸弹，要很小心的用AV观察，也可以用敌人的尸体对其进行引爆，在途中会有像甲虫一样的屏障突然升起，用PK就可以打坏了。路上敌人兵种的组合，以及埋伏位置都非常阴险，要活用各种超能力才可以顺利通过。

最后来到Classified，一段剧情后，最终战开始了。

BOSS-GERNERAL：第一阶段，用PK攻击图中红圈表示的6个架子，



使用超能力PK，每个攻击两次就可以把架子打断，这时候，马上跑去收集架子上掉下的那6个晶体，尽量多抢点吧；第二阶段，用刚才抢到的晶体攻击（按R1）攻击他（前提是你捡到圆球），如果用完，可以到中间的圆台上补充，来回几次就可以KO他了。

最后GERNERAL也被卷入了黑洞。

End

■文/HADES 图/铁行渣华 A9TG攻略组 编排/宇部



特鲁内克大冒险3 A

如果让我说谁是游戏里最著名的商人，那么绝对是特鲁内克没错了。这个面容慈祥的大叔，背着自己装满道具的行囊游走于各个奇异的迷宫之间，历经无数的冒险，完成了一个个艰难的挑战……虽然作为一个商人，他的经历有些不可思议，但正是这种奇幻的冒险吸引着无数的玩家。现在特鲁内克大叔又光临GBA了，准备好了吗？赶紧跟随这位大叔开始新的冒险吧！

GBA	厂商：CHUNSOFT	发售日：2004.6.24
	类型：RPG	价格：6279日元	其他：——

■文/任天堂世界 · NW旅团 Ring　编排/宇部

（接上期）

★武器一览表

名称	买价	卖价	作用
ふつうの壶	1000	500	普通的壶，保存道具，放进去只有打破才能取出。
回复の壶	100	500	HP全回复。
水がめ	1000	500	能装水，对爆弹系怪物使用为使其不能爆炸，对其他怪物使用为降低其攻击力，对陷阱使用为消除陷阱，处于已识别状态。
仓库の壶	1000	500	放入的道具自动送回仓库。
とじこめの壶	1500	750	扔向怪物，能把怪物封印住，但是之后不能拣起，也不能扔。
保存の壶	1500	750	能自由放入取出道具。
大炮の壶	2500	500	使用“发射”指令把放入的道具发射出来。发射的道具能贯穿怪物和墙壁(效果为道具的作用效果)。能造成放入金钱1/10威力的伤害。
ワープの壶	3000	1500	飞向本层的另外一个ワープの壶，两个壶的使用次数都会减少。
まものの壶	3000	1500	使用指令“押”时出现怪物，把壶打碎怪物出现且混乱。
合成の壶	3000	1500	能合成武器或盾或指轮或杖。
祝福の壶	3000	150	祝福放入的道具。解除诅咒。
咒いの壶	3000	1500	诅咒放入的道具。解除祝福。
火药壶	4000	2000	爆炸打倒怪物。但是不能获得经验值。也能破坏墙壁。
すいこみの壶	5000	1500	吸入前方5格以内的道具，每使用一次“押”指令使用次数减少1，不管有没有吸收到道具。
草の神の壶	5000	2000	把草放进壶里，给予部屋中的生物草的效果。
へんげの壶	10000	1500	放入的道具变成其它道具。
うそつきの壶	10000	2000	其实放入的道具名称变化，但实质没有变化。
魔法の壶	10000	2000	放入深层特殊部屋拾到的稀有道具的壶。
黄金の壶	10000	2000	黄金道具系列之一。
インパスの壶	无	1200	能识别出放入的未识别道具。
父のとっくり[0]			ロサ的道具之一，使用不能。

顺便提一下：以上所有物品的买卖价格都是固定的。和某些因素（指剑盾的+数，杖/壶的使用次数等等）的多少没有关系，使得商店识别法大打折扣。

★指轮一览表

名称	买价	卖价	合成能力	印数	作用
混乱よけの指轮	3000	1500	【乱】	2	不会混乱。
しあわせの指轮	4000	2000	【幸】	2	被怪物攻击时获得经验值。
たれながしの指轮	4000	2000	【垂】	2	平时走路时会掉落身上所持有的道具。
ミニデーモンの指轮	5000	2500	【盗】	2	防止怪物的偷盗。
ハラモチの指轮	500	2500	【腹モチ】	2	满腹度下降速度变慢。
ハラ守りの指轮	5000	2500	【腹守】	2	防止降低满腹度的特殊攻击。
ちからの指轮	5000	2500	【强】	2	力量上升3。
ふつうの指轮	5000	2500	无	5	没有什么特别之处，印数多。
まがりの指轮	5000	2500	【曲】	2	投出的物品碰到墙壁会拐弯飞出去。
ワナあての指轮	5000	2500	【疗当】	2	投出的物品飞向陷阱。
ヘタ投げの指轮	5000	2500	【当无】	2	投出的道具不会命中怪物。
ふしぎ投げの指轮	5000	2500	【乱投】	2	投出的物品往不同于面对的方向飞出。
毒けしの指轮	5000	2500	【毒】	2	不会中毒。
眠らずの指轮	5000	2500	【眠】	2	不会睡着。
咒いよけの指轮	5000	2500	【咒】	2	防止怪物的诅咒攻击。
伤みよけの指轮	5000	2500	【さび】	2	武器和盾不会生锈。
爆发の指轮	5000	2500	【爆】	2	走着走着就会爆炸，爆炸能够打倒怪物，也能破坏墙壁。
通过の指轮	5000	2500	【通过】	2	能从水上通过。
ルーラの指轮	7000	150	【ルーラ】	2	经常被传送到本层其他地方。
远投の指轮	7500	3000	【远】	2	投出的道具可贯穿整层。
きれいな指轮	8000	3000	【美】	2	没有什么特别之处，能在商店卖高价。
ファイターリング	10000	5000	【强】	2	攻击力增强，受到攻击时会变成ふつうの指??。
ザメハの指轮	10000	5000	【起】	2	惊醒熟睡的怪物。
ドラゴンの指轮	10000	5000	【龙】	2	降低炎系怪物的炎系攻击伤害。
ハラペコの指轮	10000	5000	【腹ペコ】	2	满腹度下降变快。
シャドーの指轮	10000	5000	【影】	2	能看见陷阱和影系怪物，能读パルプンテ。
しにがみの指轮	10000	5000	【壁】	2	能在墙壁中(会受到大伤害)和水上自由行动。
透视の指轮	10000	5000	【视】	2	能看到本层内怪物的位置，在本作中看不到道具的位置。
人形よけの指轮	10000	5000	【人形】	2	防止人形系怪物的特殊攻击。
值切りの指轮	10000	5000	【值】	2	在迷宫里的商店买东西付帐时选择能否半价买到。
投げ名人の指轮	10000	5000	【投当】	2	投出的道具一定能命中。
纸一重の指轮	10000	5000	【纸】	4	容易回避怪物的物理攻击。受到炎系攻击时会变成ふつうの指??。
回复の指轮	10000	5000	【回】	2	每回合HP回复10。但是每回合满腹度减2。
ハラヘラズの指轮	15000	1000	【腹】	2	满腹度不会下降。
とうぞくの指轮	15000	2500	【忍足】	2	不会惊醒睡眠中的怪物。
会心の指轮	15000	7500	【会心】	2	容易使出会心一击。
疗ぬけの指轮	15000	7500	【疗】	1	不怕陷阱。
痛恨の指轮	15000	7500	【痛】	4	容易受到怪物的痛恨一击。
まもりの指轮	20000	10000	【守】	2	防御力上升。
みかわしの指轮	20000	8000	【避】	2	容易回避怪物的物理攻击。
はね返しの指轮	20000	8000	【跳】	1	反弹投向自己的道具。
命の指轮	20000	10000	【HP??】		装备时最大HP上升。
受け流しのゆびわ	20000	10000	【受流】	1	转移周围8方向怪物的物理攻击到周围其他怪物身上，效果发动时满腹度下降。
インパスの指轮	25000	12500	【识】	1	捡起道具时识别出道具。
魔封じの指轮	25000	12500	【魔】	4	封印怪物的魔法，变成钝足状态。
技封じの指轮	25000	12500	【技】	2	封印怪物的技能。
见切りの指轮	25000	12500	【见切】	4	容易回避怪物的物理攻击，变成钝足状态。
石像よけの指轮	25000	12500	【石像】	1	石像的效果无效化。
黄金の指轮	25000	12500	无	6	黄金道具系列之一。
メタルリング					ロサ的道具之一，使用不能。
母の形见					ロサ的道具之一，使用不能。

在本作中指轮的重要性远远超过前作，主要是因为盾被大幅度削弱，一些基本的能力都没有了，像是防毒，见切等等，而这些必要的能力都只好在指轮上寻找了。 再加上本作的指轮能合成，印数也能达到6，所以拥有一个好的指轮，是闯荡迷宫的良师益友，忠诚爱侣……一般情况下是用ふつうの指轮来作为主合成原料，印数多嘛。合成进一个白纸の卷物就能达到最大的印数，而且也能买到。必备的能力有：毒けしの指轮，ハラヘラズの指轮，通过の指轮，透视の指轮，人形よけの指轮……而有些也是很重要的能力，比如：シャドーの指轮，インパスの指轮，疗ぬけの指轮，会心の指轮等等，不过得到的难度实在是…………如果得到了就不要错过了哦。

有三种指轮可以被合成到武器/盾上，它们分别是

武器+ちからの指轮	武器的合成附加值增加3（不会被降低）。
武器+ふつうの指轮	特殊能力：对史莱姆系怪物较大伤害。
武器/盾+きれいな指轮	没有特殊能力，但是合成后武器/盾卖价和买价一样。

★箭一览表

名称	买价	卖价	作用
木の矢	20	2	远程攻击。
铁の矢	60	10	同上，威力稍微大些。
银の矢	80	20	能贯穿怪物和墙壁。
石	100	50	能攻击离自己1格远的怪物。
ようがん石	100	50	能攻击离自己2格远的怪物，或者破坏陷阱。
ブーメラン	120	120	把命中的对手吸引到自己周围并使其混乱。
魔法の石	150	70	飞向当前方向最近的怪物。
魔法の矢	200	80	攻击命中后也不会消失。
毒の矢	300	80	降低被击中的对手的力量。
まじんの矢	300	80	很难命中，但是命中后能一击打倒敌人。
ふきとばしの矢	300	80	吹飞被击中的敌人。
会心の矢	500	80	命中时容易使出会心一击。
黄金の矢	500	80	黄金道具系列之一。
大炮の弹	500	50	命中后爆炸，能同时击倒周围8格的怪物。但是不能获得经验值，也能破坏墙壁，飞过轨迹上如果有陷阱会在爆炸后启动。
マルチアロー	2500	400	射出的箭向前方5方向散开，同时攻击那些方向。能使用一定次数。
一本の银のダーツ			ロサ的道具之一，使用不能。

トルネコ能使用以上所有的箭（除了最后一个还是不能用以外），而ポポロ只能使用石头……

★卷物一览表

名称	买价	卖价	作用
リレミトの巻物	100	50	从迷宫中离开。
大部屋の巻物	300	150	本层变为一个大房间。
ワナ作动の巻物	400	200	房间中的陷阱启动。
ダイバクハツの巻物	400	200	房间中的怪物爆炸，能炸开墙壁。
水がれの巻物	400	200	本层中的水消失。
炎上の巻物	400	200	10回合内周围8格出现能造成伤害20的火柱，自己碰上也会造成损伤，被火柱碰到的道具消失。
砂柱の巻物	400	200	10回合内周围8格出现能造成伤害20的砂柱，自己碰上也会造成损伤，被砂柱碰到的道具消失。
冰结の巻物	400	200	10回合内周围8格出现能造成一定回合内行动不能的冰柱，同伴碰上效果相同，被冰柱碰到的道具消失。
圣城の巻物	400	200	放在地板上的话，房间里的道具可以随意移动，阅读无效。
インパスの巻物	500	250	识别处于未识别状态的道具。运气好时识别持有的所有道具。
ワナけしの巻物	500	250	本层中的陷阱全部消失。
うしろむきの巻物	500	250	在一定回合内周围8方向的生物只会攻击后面。
ザオラルの巻物	650	300	放置着这个卷轴的部屋里自己和伙伴以及怪物被击倒后会复活（几率不是100%，次数无限），阅读无效。
トラマナの巻物	650	300	不受针床的伤害。
メッキの巻物	650	300	剑盾不会生锈。
バクスイの巻物	650	300	使同一部屋里的除自己以外的生物短时间睡眠。
メダパニの巻物	650	300	使同一部屋里的除自己以外的生物短时间混乱。
パワーアップの巻物	650	300	短时间内攻击力变为2倍。
ひきよせの巻物	650	300	吸引本层散落的道具，但是自己周围的道具不能吸引过来。
かなしばりの巻物	650	300	周围8方向的怪物麻痹，不受到攻击不会恢复。
まものしばりの巻物	650	300	使同一部屋中的怪物麻痹一定回合数。
ルカナンの巻物	650	300	使本层怪物防御力减半，可重复使用，效果叠加。
レミーラの巻物	650	300	照亮本层中的房间和通路。
はりつけの巻物	650	30	一定时间内房间中的怪物定在原地不能移动。
すてみの巻物	650	300	自己爆炸，HP仅剩1，消灭周围8方向的怪物，无EXP。
大风の巻物	650	300	刮起大风，一定回合后被吹离迷宫，等同于死亡。
银のたてごとの巻物	650	300	周围8方向召唤出怪物。
千里眼の巻物	650	300	看到本层内道具的位置。
地狱耳の巻物	650	300	看到本层内怪物的位置。
中部屋の巻物	700	350	墙壁破坏变成中等大小部屋。
壶强化の巻物	700	350	壶不会摔坏。
イオの巻物	1000	500	给予同部屋内的怪物伤害30。
ワナの巻物	1000	500	房间中出现大量陷阱。
くちなしの巻物	100	500	不能使用口（草和卷物和面包使用不能）。
变身の巻物	1000	500	自己变成怪物，但是仍能使用特技。
バイキルトの巻物	1500	750	装备中的剑攻击力+1（偶尔会+3）
スカラの巻物	1500	750	装备中的盾防御力+1（偶尔会+3）
ふはつの巻物	2000	1000	防止部屋中的爆弹效果。
ベホマラーの巻物	2500	1250	周围的怪物（除了自己）回复HP。
圣域の巻物	2500	200	放在地板上的话，不会受到怪物的物理攻击，怪物踩到其上面则会消失，卷物不能捡起，阅读无效。
拾えずの巻物	2500	1250	本层无法拾起道具，但可以投掷。
シャナクの巻物	3000	500	解除所持道具的诅咒。
まものいそぎの巻物	5000	2500	本层所有怪物的速度加倍。
白纸の巻物	5000	2500	写上已经读过的卷物的名称，可以当该卷物使用。
祈りの巻物	5000	2500	杖和壶的使用次数加1。
チキンの巻物	20000	1	自己陷入恐惧状态（只能逃跑）。
ニフラムの巻物	20000	1	扔给怪物，使其在本次冒险中不会再出现。
黄金の纸切れ	20000	1000	黄金道具系列之一。
モンスターの巻物			该部屋变成一怪物屋。
时限爆弹の巻物			放在地板上之后，按A键，放在地上的卷物就能爆炸了，同其他爆炸的效果，阅读无效。
たからの地图			ロサ的道具之一，使用不能。
らくがき帐			ロサ的道具之一，使用不能。
パルプンテの巻物			不知道会产生以下哪种效果。

1、自己的等级上升3。　2、自己的等级下降。
3、自己持有物品全部+3（剑和盾强化，壶和杖的使用次数增加）。
4、自己的最大HP和力量+3。
5、自己的异常状态回复（包括力量和满腹度）。
6、自己混乱。
7、自己被传送到本层其他地方。
8、本层所有怪物变为道具。
9、本层所有怪物被消灭。
10、没有效果。



注意：阅读时必须要有めぐすり草或者装备有シャドーの指轮。

ポポロ不能阅读卷物，难道说这孩子年龄太小，不识字——但是他已经12岁了啊？看来对儿童的教育要加强了，这孩子的双亲也太不负责了（笑）。不过他还是能使用リレミトの卷物的，方法就是把卷物放在地上，然后站到卷物上（或者是直接把卷物使用放置的命令），选择足元，然后再选择使用即可。不过该卷物放置到地上后不能捡起，而这么做要花两个回合，所以准备逃跑时要确定好时机，否则等到只差一个回合时就只能后悔去了。

其他还能使用的卷物有：圣城の卷物，ザオラルの卷物，圣域の卷物，ニフラムの卷物，白纸の卷物。

卷物当中有三个比较特殊的是

ワナの卷物——【疗】攻击时面前出现陷阱。

这个卷物能合成进武器里，不过它的特殊能力似乎没有什么用处，当然除了已经有疗ぬけの指轮，情况就不一样了。

其次是メッキの卷物，它是可以合成进剑盾里的，虽然没有那个必要……

另外一个是白纸の卷物，已经在武器/盾那里说明过了，这里就不重复了。

有些卷物是用汉字写的，用白纸来写它们的话……那么先记录下吧，在每个卷物的说明中的第一行的[XXXXのまきもの]中的XXXX就是各卷物对应的平假名的写法，在这里就不多说了。

★草一览表

名称	买价	卖价	作用
ルーラ草	100	50	传送到本层其它房间。
かなしばりのたね	100	50	一定回合内麻痹。可以投向怪物，怪物麻痹。
でたらめ草	100	50	把地上的道具、陷阱和石像看成花，不能识别道具。投掷命中敌人能使其陷入混乱状态。
踊り草	100	50	5回合内只能跳舞移动。
火炎草	100	100	喝下后吐出射程1伤害50的火焰。投掷命中造成伤害40
杂草	10	50	喝下后满腹度回复5。
目覚まし草	100	50	100回合内不会睡着。
胃下垂のたね	100	50	满腹度无法上升，同时胃扩张のたね和面包无效化。
バーサーカーのたね	150	75	一定回合内狂战士化，进行无差别攻击（2倍速2回行动）。投向怪物的话见バーサーカーの杖的解释。
まどわし草	150	75	短时间内无法正确看到物体。投向怪物，怪物会逃走。
毒草	150	75	力量下降。投掷命中怪物能使其攻击力下降。
ラリホー草	200	100	短时间内睡眠。

名称	买价	卖价	作用
メダパニ草	200	100	短时间内混乱。
めつぶし草	200	100	陷入失明状态。投向怪物，怪物失明，同时往前冲，干掉挡路的生物。
铁化のたね	200	100	短时间内行动不能，不怕任何攻击。
ふこうのたね	300	150	等级下降1。
めぐすり草	300	150	能看见陷阱和透明的怪物以及能读パルプンテの卷物，祝福过后效果等同于インパスの指轮的效果。
毒けし草	300	1	力量回复到最大值。
すばやさのたね	350	170	短时间内行动速度加倍。
胃扩张のたね	600	300	满腹度最大值增加10。
胃缩小のたね	600	300	满腹度最大值减少5。
しんぴの草	1000	500	草的效果加倍。
世界树の叶	1500	750	被打倒后复活一次，要注意放在壶里无效。
药草	2000	1000	回复HP25，HP满时最大♀+1。投掷命中不死系怪物能给予伤害。
命の草	4000	2000	HP最大♀+2。
しあわせのたね	5000	2500	等级上升1。
ちからのたね	5000	2500	力量的现在值上升1，力量满时最大值上升1。
弟切草	5000	2500	回复HP100，HP满时最大♀+2。投掷命中不死系怪物能给予伤害。
草ぶえ			ロサ的道具之一，使用不能。
あやしい叶っぱ			ロサ的道具之一，使用不能。

草当中也有一些是能合成进武器里的，这些草分别如下所示：

ルーラ草	【ルーラ】攻击的敌人偶尔被传送到本层其他地方。
バーサーカーのたね	【狂】被攻击的敌人偶尔会陷入狂战士状态。
铁化のたね	【铁】被攻击的敌人偶尔会陷入铁化状态。

相比起杖的合成能力来，草的这些能力就不怎么实用了，合不合就见仁见智啦。

★面包一览表

名称	买价	卖价	作用
くさったパン	2	1	满腹度回复30。会造成混乱等负面效果。
くさりきったパン	2	1	满腹度回复30。会造成比くさったパン更为严重的负面效果。
パン	100	50	满腹度回复50，满腹度满状态时吃下最大满腹度不变。
大きなパン	200	50	满腹度回复100，满腹度满状态时吃下最大满腹度不变。
きょだいなパン	500	250	满腹度回复到最大值，同时最大满腹度+10。
オニオンブレッド	1000	500	满腹度回复30。会造成一些良好的效果。
魔法のパン	1000	500	满腹度回复30。会造成一些良好的效果。
黄金のパン	无	1000	黄金道具系列之一。
キャラメルパン			ロサ的道具之一，使用不能。

其他

ミミック	不可卖出，变成道具的怪物。
ひとくいばこ	不可卖出，变成道具的怪物。
かぎ	开启迷宫里特殊部屋的钥匙。
小さなメダル	给与メダル王一定数量，可以交换特定道具

本作中加入了道具的祝福，诅咒系统：道具的祝福效果为，剑——伤害力增强；盾——受到的伤害降低；弓箭/石头——威力上升；卷物——阅读后不会消失；草&面包——效果翻倍；杖——使用次数不减少。道具成为祝福的状态的方法一般只有两种：1、原本自带祝福；2、把道具放进祝福之壶。这些祝福过后的道具的表示方法为：在道具的名称前的图标为一个黄色的木牌……祝福效果消失的情况是：剑——攻击怪物一定次数；盾——承受怪物攻击一定次数；卷物——阅读；杖——挥动；还有就是被怪物的诅咒特技攻击到，或者是把道具放进了诅咒の壶里。

道具诅咒的效果为：剑盾指轮——装备后不能解除装备；弓箭/石头——装备后不能解除且威力降低；壶卷物草面包杖——不能使用。道具带有诅咒的情况除了被怪物的诅咒特技攻击到，或者是把道具放进了诅咒の壶里以外，还有就是原本道具带有诅咒。这些受到诅咒的道具的表示方法为：在道具的名称前的图标为一个红色骷髅头（对于这些图标的描述，要是有人不清楚的话，就去港口城市コスタリベラ的集市上的弓箭专卖店看看，那些都是诅咒的道具，标准的JS啊，而另外一个图标“黄色的木牌”的就是祝福的啦）。诅咒效果消失的情况可以通过阅读シャナクの卷物或者是在神父那里的第三个选项。

诅咒效果对冒险相当不利，所以我们要努力避免道具诅咒同时还要努力把道具变成祝福效果，这样才能更好的通关嘛，实在是很难想象一个深受诅咒困扰的玩家能通过高难度的迷宫……

另外，弓箭类道具有点特殊：比如说，有6本银箭，是诅咒的，而拣到了4本银箭后（正常状态），把它们整理成10本银箭，这个时候诅咒的效果消失了……而





祝福的也是一样的，所以呢，最好在有祝福的弓箭时不要和其他同种弓箭整理，而诅咒时就正好相反啦！

另外，祝福也好诅咒也罢，都不会对道具的价格有影响，奇怪的设定……

关于道具的识别：在后期的迷宫里有不少道具是处于未识别状态（道具名称为黄色的，且名称为上面的道具表中没有的来作为假定名称的道具，比如くろい草之类），得到这些道具后需要尽快把其识别出来，这样在以后的攻略中就更方便。

道具的识别分为直接识别和间接识别两类：

直接识别：就是利用能够识别出其他道具的道具来进行识别，比如インパスの卷物/壶/指轮，还有就是祝福过后的めぐすり草。

间接识别：主要的识别方式，我就分类来说明：

1、武器/盾：要识别出附加值的话装备即可，但是无法看出是否受到诅咒，最好有能解除装备的方法再来装备上去，比如磁铁陷阱；

2、卷物：读一次即可，不过由于这些道具有些有负面效果，所以最好在楼梯口，等周围没有怪物时读，就这样在最后的异世界の迷宫里还不能保证安全，最好是在倍速状态下……

3、草：吃一次就可以了，吃时候的注意事项同卷物的，不过最好在刚升级且HP满的状态下吃，原因无须多说。

4、指轮：装备可以识别出一部分来，但是主要的识别方法还是直接识别。

5、杖：距离怪物2格以上后挥动，看效果即可。

5、壶：有2种壶无须识别：とじこめの壶、水がめ。大炮の壶的指令有发射，也无须识别。有3种壶的指令有“押す”。其他的，就把一样的已经通过间接识别法识别出来的曾经是未识别的无用杖放进壶里，看对应的效果即可。剩下的就只有火药壶、ふつうの壶、合成の壶、草の神の壶了（不能正常拣到的不算在内）。尽量用直接识别法吧，壶是最优先识别的道具。

★已经通过间接识别法识别出来的道具必须要使用指令“名前”来给其命名上一个自己能认出来的名字（当然是道具本身的名字最好了），以免再次拣到同样的道具后还要再识别一次从而造成资源的浪费。

（补完上期遗留下来的“历史遗留问题”）

新模式的开启

通关后再开个新记录，此时在一周目下面原本是？？？？的模式就会开启，是バリナボチャレンジモード，基本和第一个故事模式没有什么不同，不过当主角被打倒后会直接从バリナボ这个幽灵村开始旅程……笔者认为这个模式惟一的意义就在于几个冒险の记录，比如第一、第二页中的那两个？？？？等等，只有把这个模式通关一遍或者达成相应的条件以后才能得到这些记录。通关以后的迷宫用普通模式来玩比较合适，还是不要太固执的好。

注：关于笔者刚才所说的バリナボ是幽灵村的问题么，如果玩家够细心(或者该说玩家懂得日文……）的话，在ポボロ打倒BOSSヘルジャスティス后，イネス和ロサ出现向父子两人道谢的那段话，以及之后バリナボ村消失的情况来看就知道了。原来バリナボ村的全体村民已经被ヘルジャスティス杀害了，而主角父子俩帮助他们把凶手消灭后，他们就升天了(地缚灵……都是一群死不瞑目的家伙)。不过整个村子还是有幸存者的，他们就是因为事故漂流到密林岛且丧失记忆的老夫妇，就是イネス和ロサ的父母，当把プチット族人全部救出来后这对老夫妇的记忆也恢复了，所以他们回到了家乡重建バリナボ。因此当我们再次来到这个失而复得、多灾多难的村子后，一切已是另外一副样子了。啰嗦了这么多，就是希望能够让各位玩家懂得本作的剧情。

选择ロサ的好处

到达グレイードバレイナ岛后ロサ会送モノカの杖，而在ロサ的道具中有一个是「たからのちず」，对其使用指令「砧明」，通关后会在プチット族の村得到印の盾。

通关后的新迷宫

バリナボ岛上的“孤岛のほら穴”,这个是史莱姆迷宫，虽然总共只有4种，不过有两种是珍稀的哦。海龙岛上的“化石のほら穴”，这个迷宫是只有ポポロ才能进去的迷宫，里面的怪物……汗，全是在プチト村里的村民，它们的特殊能力乍一看很恐怖，实际上却是几乎无法命中的，所以就是把最差劲的LV1的史莱姆拿到这里也可以放心地让其闲逛，给弱小的怪物同伴练级的好地方啊！

接下来的就是本期的重点内容：

这次笔者为大家带来的是ポポロ的基本攻略，笔者想很多从特2过来的玩家像笔者一样对相对于前作而言没有什么变化的老特感到有点失望，转而对能带着一大帮子怪物闯荡的孩子感兴趣吧？笔者就是一通关就把老特冷落在一边,日夜不分地进迷宫→捕获怪物→进迷宫→捕获怪物……如此循环,乐在其中。而在笔者的“任天堂世界S-E讨论专区”里,对抓怪物、培养怪物的讨论更是热烈呢。而相对于老特来说，没有任何防御力的孩子难度更大，对怪物同伴的依赖随着冒险的深入越来越明显，而在迷宫中各种各样的陷阱和石像更是让人头疼。



的常识：

石像篇

石像的作用范围是整个部屋，大部分对敌我双方都有效果。不过有个例外，就是对隐身状态下的生物不会产生作用。以下是全石像作用。

1	レーミラの石像	能看清楚本层怪物的位置
2	场所替えの石像	两个生物进行场所替换
3	スポットの石像	本部屋呈黑暗状态
4	インパスの石像	拣起道具识别出来
5	ラリホーの石像	部屋内所有生物睡眠
6	火炎の石像	对其周围8方向的生物喷出火，造成伤害10
7	转びの石像	某一生物摔倒
8	ふきとばしの石像	攻击附带吹飞效果
9	メカンテの石像	被打倒的生物自爆
10	パンの石像	被打倒的生物变成パン
11	ワナ坏しの石像	每发动一次陷阱减少一个
12	ワナ增殖の石像	每发动一次陷阱增加一个
13	爆发の石像	一定回合后该石像自爆，毁坏该石像时，该石像爆发
14	踊りの石像	一定回合某生物跳舞
15	岩とばしの石像	投出岩石造成伤害
16	ビッグモアイの石像	跳起对某生物造成15的伤害后又跳到某处
17	身代わりの石像	替代自己受到攻击，但是同伴也会把它当成自己……Ring想不通的是为什么在孩子的场合也是这样呢？
18	すいとりの石像	吸收主角的装备中的道具，没有装备中的则不会被吸收，破坏该石像后可以取回被吸收的道具
19	10ダメージの石像	所有伤害都是10
20	マホトーンの石像	魔法无效化，只限于魔法
21	ルーラの石像	传送效果
22	重力の石像	生物走到陷阱上，陷阱必定发动
23	哞投の石像	投出去的道具贯穿整层
24	ゴールドの石像	被打倒的生物变成钱
25	投げ效果の石像	投掷道具必定命中

陷阱篇

陷阱的作用除了是对主角以外，还可以对怪物，要使陷阱对怪物发生作用，方法有以下几种：1、该部屋里有重力の石像；2、读“ワナ作动の卷物”；3、装备ワナあての指轮，对怪物投一道具。只要怪物走到陷阱上时（当然后面两种情况要陷阱被看见时），这么做就可以让怪物受到陷阱的迫害，试试看吧，当怪物被陷阱折磨时，那种感觉是多么地爽啊！

以下是全陷阱资料,括号中的是对怪物的效果,没有括号的则对敌我效果一样。

26	睡眠のワナ	睡眠
27	弱化のワナ	壶外的武器/盾的附加值降为0（特殊能力封印）
28	封印のワナ	壶外的武器/盾/指轮的特殊能力封印,能力数1～2个(特殊能力封印)
29	木の矢のワナ	从左手边飞来支木矢，遇到其他生物则木矢射到其他生物身上，造成10以内伤害
30	毒の矢のワナ	其他同上，受到毒矢攻击的生物力量下降
31	铁の矢のワナ	同木的，威力稍微高点而已
32	落石ワナ	石头伤害15
33	ワープ	转移到本层其他地方
34	转び石	摔倒，道具掉出来（只是摔倒而已）
35	落とし穴	掉到下一层，损伤5（一击必杀）
36	召唤のワナ	召唤出一定数量的怪物，一次性陷阱
37	モンスタ化ワナ	本部屋所有道具变成怪物，一次性陷阱
38	泥のワナ	壶外面包变成腐烂面包（变成腐烂面包，约等于一击必杀）
39	サビワナ	装备中的武器/盾强度其中一个下降1（力量下降）
40	回转盘	混乱
41	铁球のワナ	从左手边飞来个铁球，撞飞5格远，遇到其他生物则铁球撞到该生物身上，被铁球撞到障碍物则损伤5
42	装备はずしワナ	装备解除（力量下降）
43	地雷	爆发损伤2/3HP（一击必杀）
44	大型地雷	爆发损伤HP到1（一击必杀）

地雷陷阱比较特殊，当该类陷阱启动后，如果旁边还有地雷陷阱或者爆炸系怪物的话则形成连锁爆发，要是被这种连环炮炸到的话……嘿嘿……

全怪物表

作为ポポロ最大的武器的怪物，是本作中的另外一个重点，本作中只要是能被ポポロ打倒的怪物都能捕获（当然BOSSヘルジャスティス是个例外，不过有和它类似的ジャスティス兄，也就是BOSS他老哥代替），而游戏中总共有将近200种的怪物等着玩家来捕获，等着玩家来培养呢。这些怪物自然是形态各异、能力也是千差万别的了，下页的表就是收录了本作所有的怪物的资料。

抓怪物的注意事项笔者已经在上期说过了，这里就不重复了，不过要加上一句话：ポポロ在隐身状态下是无法抓住怪物的，这点要注意。那么先来看看下面的资料：

成长属性	HP	攻击力	守备力
普通·早熟	146	76	40
攻击·早熟	67	131	33
防御·早熟	84	40	91
万能·晚成	210	136	107
攻击·晚成	132	176	31
防御·晚成	86	35	158
攻击·特殊	55	644	167
防御·特殊	0	0	204

这个，就是各种成长属性的怪物等级达到99后（有一部分怪物的最高等级不能达到99的，笔者已经在怪物名称后面写有数字来表示）能成长的能力。所以对照怪物的初始能力再加上这些数值即可知道怪物的最终能力（攻击力最高是700）。

怪物的捕捉：一般是只要直接打倒就可以了，不过有的怪物比较强大，那么可以用以下这些杖来辅助抓怪物：ラリホ十の杖、もろはの杖，不过都只适合于单挑时候用，为了避免怪物同伴来捣乱可以把怪物同伴们的指令改为逃跑，或者在窄道里抓更好。另外笔者给大家带来了个超强的秘技——“100%抓怪物法”：其实呢，方法非常简单，在部屋里放置一堆（实际上经笔者实验,7个完全足够）ザオラル卷物——要呈打开状态哦——然后就是和目标怪物PK（使得怪物被挡在该部屋外，因为同一怪物能不能被捕获是一定的，就算被复活了，不能捕获的依然没有办法），打之前使用分裂杖分裂出另外一个来，然后打倒其中一个，之后只要不断重复这个步骤就可以了，最好把爪合成到+99，这么一来就算是几率再低的怪物，能够捕获N多只，那么一来再怎么难抓的怪物都是可以抓到的——除非几率是0的(关于几率，请各位读者往本文的最后面看），不过有两点要注意，目标怪物以外的怪物进了该部屋后，必须把其传送走或者用かなしばり杖/种子“解决”掉，打不死它的。还有另外一点,要是经过了N久还没有抓到的话……起风了，到了这个时候可不要再恋战了，被风吹出迷宫了可不好。差一点忘记说了,这个卷物在港口城市コスタリベラ有卖。注：抓怪物的一个小技巧：灵活运用杖，特别是もろはの杖、クォーター杖、ラリホーの杖和身代わりの杖（怪物同伴不会攻击被当替死鬼的怪物了），方便抓怪物。



怪物的培养：一般的怪物的培养没有什么好说的，直接让它们干掉怪物就可以了，不过攻击·特殊类怪物升级所需要的EXP还真是·%·*%（#……那么就不能利用一般的方法了，否则会让你抓狂的。还是就用用下面这个方法：把升级草しわあせのたね放进祝福壶里得到祝福后的草，然后派出想给

升级的怪物同伴，接着到迷宫里，把しんぴ草放进草の神の壶里，然后把祝福后的升级草再放进草の神の壶里，那么就能轻松地给那些怪物升级了（还是3级哦），而一次最多能带10个怪物进迷宫，那么不要浪费了，发挥最大的价值吧。或者也可以用另外一个类似的方法：同样是用祝福后的升级草，把它放在脚下，然后对想要升级的怪物挥动草なば杖，即可对该怪物完成升级的任务，不过效率低了点。以上两种方法对ジャスティス兄无效……所以第三种方法出现：在宝物库这个迷宫中有出现一种怪物フレイム，它的能力是遇到火系攻击就提升等级，而等级提升了后打倒这种火怪得到的EXP就上升了，那么就这么做：退到窄道里，在脚下放个圣域卷物使怪物无法攻击，然后对火怪使用火柱の杖，只要有那么点耐心，就可以把它的等级提升到足够高到打倒后得到EXP9999了，等火怪的等级足够了后就用もろは杖把火怪的HP打到只剩余1，之后用ラリホ一杖把它给催眠了，最后就是让久候在身后的ジャスティス兄上了，要绕过圣域卷物这个障碍就必须先这么做：移动到圣域卷物外面，然后对火怪使用场所替换杖让BOSS他老哥能够打到它……记得怪物同伴和其PK时注意得让火怪保持睡眠状态，安全第一嘛，这个方法自然也适用于其他怪物同伴了。虽然冰怪也可以用类似的方法提升等级，不过比火怪麻烦多了，因此不推荐。另外的培养么，可以用类似的方法，把しんぴ草放进草の神の壶里，然后把祝福后的药草/弟切草/ちからのたね再放进草の神の壶里，可以给怪物加最大HP（保证怪物HP满了先）/攻击力，只要手上的这些道具足够多，完全可以把一个废柴级别的怪物培养成超级怪物，不过防御力……

★普通・早熟类怪物

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
001スライム	【スライム】	5	2	2	2	E	250	无	谜、ざ、物、孤、封、异
002スライムベス	【スライム】	6	3	3	3	E	200	无	谜、ざ、物、孤、封、异
003ドラキー	【浮】	7	5	2	3	E	150	水上移动自由	谜、ざ、物、封、异、ま
004いたずらもぐら5	无	8	6	5	4	E	1	无	ざ、地、封、异、ま
005ももんじゃ	无	12	7	5	6	E	100	无	封、ざ、异
006ブラウニー	无	25	14	17	30	D	50	蓄力攻击	神、封
007ホイミスライム	【スライム/浮】	28	10	9	3	C	50	水上移动 由,周围8方向生物回复HP25	广、回、宝、墓、异、ま
008タホドラキー 3	【浮】	35	16	15	23	D	1	水上移动自由	地、遗、ま、封
009ベホマスライム	【スライム/浮】	35	20	10	20	A	30	水上移动自由,周围8方向生物回复HP100	宝、ま
010がいこつけんし9	【ゾンビ】	35	20	10	39	E	100	把道具击飞，回复魔法、道具对其造成伤害，后退回避攻击[被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物]	灯、魔、封、异
011ファイアーケロッグ9	【水/炎】	40	11	16	21	E	100	水上移动自由,水上HP回复,攻击之后距离对手一步，能从墙壁的角边攻击	邪、魔、神、异
012ドラキーマ	【浮】	42	20	14	37	D	20	水上移动自由	灯、试、魔、封、异
013デビルアンカー	【水/爆】	45	16	11	19	E	100	水上移动自由,水上HP回复,遇到对手随机启动特技，3回合后自爆	广、回、魔、异
014くさったしたい9	【ゾンビ】	45	15	15	40	E	100	投掷脚下的道具,回复魔法、道具对其造成伤害，使对手力量下降[被打倒后一定几率留下坟墓,从墓地复活,复活墓地里的ゾンビ系怪物,降低剑/盾强度]	墓、掘、バ、い、魔、封、异
015メイジももんじゃ	无	45	19	19	35	D	50	封印对手的特殊能力	密、バ、魔
016リビングデッド9	【ゾンビ】	50	15	16	45	E	100	投掷脚下的道具,回复魔法、道具对其造成伤害,使对手力量下降[被打倒后一定几率留下坟墓,从墓地复活,复活墓地里的ゾンビ系怪物，降低剑/盾强度]	掘、い、封、魔、异
017ハエまどう	无	50	16	24	35	B	50	HP1/4化[对主角为HP随回合减少,对怪物同伴则1/4化]	邪、封、魔
018グール9	【ゾンビ】	50	21	20	55	E	100	投掷脚下的道具,回复魔法、道具对其造成伤害,使对手力量下降[被打倒后一定几率留下坟墓,从墓地复活,复活墓地里的ゾンビ系怪物，降低剑/盾强度]	掘、い、魔、封
019キラースター	【爆】	62	19	18	55	E	40	遇到对手后随机自爆	南、宝、魔、ま、异
020しりょうのきし9	【ゾンビ】	70	35	35	700	D	50	把道具击飞,回复魔法、道具对其造成伤害，后退回避攻击[被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活,复活墓地里的ゾンビ系怪物]	封、魔
021かげのきし9	【ゾンビ】	85	30	29	165	D	50	把道具击飞,回复魔法、道具对其造成伤害，后退回避攻击[被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物]	邪、封

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
022リビングハンマ	【爆】	90	44	30	980	D	40	接近对手后随机自爆	宝
023どくどくゾンビ9	【ゾンビ】	100	45	35	650	D	100	投掷脚下的道具，回复魔法、道具对其造成伤害，使对手力量下降[从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物，减少剑/盾/指轮合成的能力]	封、宝
024スライムベホマズン9	【スライム】	100	50	50	1000	A	1	完全回复部屋里所有生物HP	宝
025プラチナキング	【スライム/浮】	134	52	52	1500	A	1	水上移动自由，2倍速移动，对物理攻击回避率高，全魔法、特技无效化，逃跑，一遇到对手立即传送走	宝

★攻击・早熟类怪物

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
026ゆうれい	【浮/恶】	10	6	5	9	E	50	水上、壁中移动自由，很少主动攻击	道、魔、异
027しにがみ	【浮/恶】	35	15	13	31	E	50	水上、壁中移动自由，对物理攻击回避率高，很少主动攻击	地、宝、魔、封
028マミー	【ゾンビ】	40	25	13	45	E	100	回复魔法、道具对其造成伤害[被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物]	掘、异
029ミイラおとこ	【ゾンビ】	42	21	12	38	E	100	回复魔法、道具对其造成伤害[被打倒后一定几率留下坟墓，从墓地复活，复活墓地里的ゾンビ系怪物]	南、封、异
030キメラ	【浮】	48	30	20	75	D	100	水上移动自由，瞬间移动到同部屋敌人身边	バ、山、封
031トロル	【恶】	50	23	23	65	D	100	蓄力攻击	北、异
032スモールグール	【恶】	55	17	10	22	D	100	受到攻击后一定几率分裂出对手[受到攻击后一定几率分裂]	南、顶、封
033メイジキメラ	【浮.】	60	27	20	100	C	40	水上移动自由，瞬间移动到同部屋对手身边，封印对手的特殊能力	山、魔、封、异
034トロルボンバー	【恶】	60	31	27	80	C	50	蓄力攻击	バ、山
035スターキメラ	【浮】	78	32	31	215	C	100	水上移动自由，瞬间移动到同部屋对手身边	邪、魔、封、异
036ベロベロ	【恶】	80	45	30	350	E	50	受到攻击后一定几率分裂出对手[受到攻击后一定几率分裂]	封
037エミリネーター	【恶】	100	30	35	1050	B	10	容易使出痛恨一击	封、异
038デスストーカー	【恶】	150	45	45	1400	A	10	容易使出痛恨一击	宝、封

★防御・早熟类怪物

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
039ダマゴロン	【スライム】	6	10	3	100	A	2	倍速度移动，通常攻击伤害为1[受到一定伤害后变化成其他怪物]	山、魔、异
040ワンダーエッグ	【スライム】	6	10	3	115	A	2	倍速度移动，通常攻击伤害为1[受到一定伤害后变化成其他怪物]	魔、宝
041さそりかまきり	无	15	11	10	13	D	100	1回合攻击2次[切割主角身上的或者其脚下的草、卷物]	神、バ、魔、异
042おおナメクジ	无	17	8	7	7	E	100	无	道、封、异
043ストローマウス	无	19	12	13	16	D	70	将对手麻痹	バ、墓、魔、封
044ドルイド	【恶】	20	10	6	10	E	40	远距离使用ドルイドの杖，将对手传送+催眠	神、バ、邪、魔、封
045バブルスライム5	【スライム】	21	9	7	12	E	1	攻击对手一定几率使其力量下降	道、南、异
046ゴースト	【浮/恶】	21	9	10	13	D	100	水上移动自由，2倍速移动	道、封、魔
047ファーラット	无	21	10	9	9	E	50	无[与我方保持距离]	道、封、异

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
048つのうしがい	【水】	23	13	14	16	E	100	水上移动自由，水上HP回复，缩到壳里防御力上升	广、魔、异
049ちゅうまじゅう	无	25	11	11	35	E	100	经常不做行动，将对手麻痹	广、魔、封、ま
050エビルポット	【恶.浮】	26	8	11	20	E	155	水上移动自由，与其对话召唤回四散的同伴[召唤同伴]	神、バ、封、魔
051マージスター	【水】	26	15	13	17	D	70	水上移动自由，水上HP回复，降低对手攻击力、防御力[降低满腹度]	回、试、魔、ま、封
052しびれマイマイ	【水】	28	14	18	17	D	100	水上移动自由，水上HP回复，缩到壳里所有伤害为2	回、魔、封、异
053あんこくつむり	【水】	30	20	19	35	D	100	水上移动自由，水上HP回复，缩到壳里所有伤害为2	墓、魔、封、ま
054あめふらし	无	31	19	14	85	D	70	将对手麻痹	ま、异
055アイアンタートル	【水】	30	18	19	10	E	50	钝足状态，水上移动自由，水上HP回复，魔法、投掷物变成伤害2	魔、封
056ランドアーマー	【水】	31	20	35	15	E	50	钝足状态，水上移动自由，水上HP回复，魔法、投掷物变成伤害2	回、魔、封
057タップペンギー	【水】	31	13	15	18	D	70	水上移动自由，水上HP回复，正面敌混乱[呼叫同伴]	广、回、试、ま、魔、封
058岩とびあくま	【水】	32	15	18	19	D	70	水上移动自由，水上HP回复[呼叫同伴]	回、魔、封、异
059ガニラス	【水】	33	17	15	20	D	100	水上移动自由，水上HP回复，魔法、特技、投掷物变成伤害2	回、试、魔、封、异
060ケダモン	无	33	17	16	25	D	50	2倍移动速度[与我方保持距离]	神、墓、バ
061スライムブレス	【スライム/浮/炎】	34	14	12	35	D	70	水上移动自由，远距离火焰攻击（10点伤害）	神、バ、宝、异
062メガザルロック	【爆】	35	14	9	23	D	100	周围8方向有同伴被打倒后牺牲自己使其复活	神、バ、宝、异
063パペットマン	【人形】	35	16	10	40	E	30	制作或者修改陷阱	地、ま、封、宝
064じごくのハサミ	【水】	35	17	18	25	D	100	－水上移动自由，水上HP回复，魔法、特技、投掷物变成伤害2	回、试、魔、封
065どろにんぎょう	【人形】	35	20	10	40	D	30	降低对手LV1	封
066おどるほうせき	【浮】	36	10	8	18	C	30	找到本层的钱后在钱上面待机，使对手跳舞，对物理攻击回避率高[偷盗钱后瞬间传送走]	神、邪、魔、异
067げんじゅつし	【恶】	37	18	16	35	D	70	远距离使用げんじゅつしの杖，将对手传送+麻痹	南、封、魔
068ドラゴスライム	【スライム/浮/炎】	37	19	18	37	D	70	水上移动自由，远距离火焰攻击（10点伤害）	地、南、宝
069リリパット	无	40	11	1	26	D	100	远距离木矢攻击	バ、ま、魔、封
070アローインプ	无	41	11	14	30	D	50	远距离铁矢攻击，与对手保持距离	バ、魔、封
071メトロゴースト	【浮/恶】	41	13	18	35	D	100	水上移动自由，2倍速移动，瞬间移动到同部屋敌人身边	遗、宝、魔、封
072ベビーサタン	【恶】	44	10	15	40	D	50	找到本层里的道具后瞬间移动到ポポロ身边[不做行动，偷盗道具后传送走，本层有商店则优先把偷盗来的道具放到商店使其成为商店的物品]	地、试、魔、宝
073ヘルゴースト	【浮/恶】	46	19	21	75	D	100	水上移动自由，2倍速度移动，瞬间移动到同部屋敌人身边	南、山、宝、魔、封、异
074ぐんたいガニ	【水】	47	23	19	50	D	50	水上移动自由，水上HP回复，魔法、特技、投掷物变成伤害2	密、魔、异
075ミニデーモン	【恶】	49	20	24	50	D	40	找到本层里的道具后瞬间移动到ポポロ身边[不做行动，偷盗壶后传送走，本层有商店则优先把偷盗来的壶放到商店使其成为商店的物品]	山、魔、ま、宝

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
076キラーマンティス	无	50	16	18	55	C	100	1回合攻击2次，修改脚下的陷阱[切割主角身上的或者其脚下的草、卷物]	墓、バ、宝、魔
077ドラゴメタル	【スライム/浮/炎】	64	42	58	600	B	60	水上移动自由，远距离火焰攻击（20点伤害）	异、宝
078メダパニシックル	无	90	19	25	145	B	100	1回合攻击2次，修改脚下的陷阱，一定几率使攻击它的对手混乱[切割主角身上的或者其脚下的草、卷物]	邪、宝、魔
079メタルライダー	【スライム】	105	38	55	1200	B	2倍速度	封	
080デビルロード	【恶】	120	25	25	1100	A	10	2倍速度，2次攻击	封
081フレイム	【炎】	120	55	32	350	B	负108	受到爆炸攻击会分裂，对它投掷道具，道具会烧掉[受到炎系攻击后等级上升]	宝
082つかいま	【恶】	125	40	35	700	B	30	找到本层里的道具后瞬间移动到ポポロ身边[不做行动，偷盗装备后传送走]	魔、宝
083ブリザード	无	130	50	32	350	B	负108	冰冻攻击使对手行动不能，[受到冰冻攻击后等级上升]	宝

★万能・晚成类怪物

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
084キラースコップ	无	22	10	10	11	D	100	无	南
085スライムナイト	【スライム】	35	17	18	26	D	20	无	神
086ゴーレム	【人形】	50	23	21	50	C	100	无	顶
087ギガンテス	【恶】	55	25	24	65	C	100	吹飞攻击	灯、バ、邪、异
088アークデーモン	【恶】	60	26	29	81	C	100	无	北、ま、异
089レノファイター	【恶】	70	21	27	100	B	100	将我方投掷到敌方身边或者将敌方投掷到我方身上（两者受伤10），蓄力攻击[把我方投掷到陷阱上]	山、封、宝、异
090グレイトホーン	【恶】	80	28	29	150	B	100	将我方投掷到敌方身边或者将敌方投掷到我方身上（两者受伤10），蓄力攻击[把我方投掷到陷阱上]	邪、封、异、宝

★攻击・晚成类怪物

样貌/名称	系	最大HP	攻击力	防御力	经验值	培养价值	捕获度	特殊能力	出没迷宫
091ひとくいばこ	无	20	40	10	150	D	1	无[伪装成道具]	异、宝
092バーサーカー	【ゾンビ】	30	12	12	50	E	100	狂战士状态，2倍速度，敌我无差别攻击，掘壁	掘、封、ま、异
093スカイフロッグ	【水】	38	9	10	45	E	100	水上移动自由，水上HP回复，攻击之后距离对手一步，能从墙壁的角边攻击	广、回、封、魔、ま、异
094グレイトマーマン	【水】	39	19	19	30	C	100	水上移动自由，魔法无效化，攻击使敌摔倒并造成20点伤害	试、宝、魔、封
095うごくせきぞう	【人形】	42	20	22	43	D	100	无	顶、魔、封、ま、异
096デーモントード	【水/恶】	45	21	19	50	D	100	水上移动自由，水上HP回复，攻击之后距离对手一步，能从墙壁的角边攻击	墓、宝、魔、封、异
097じごくのつかい	【恶】	44	22	17	50	C	50	蓄力攻击，蓄力回合防御上升	南
098あくましんかん	【恶】	48	22	15	41	D	100	蓄力攻击	试、バ、异
099ミミック	无	50	10	15	6	D	10	无[伪装成道具]	中后期迷宫出现
100ひょうがまじん	无	70	30	32	150	C	30	魔法、特技、投掷物无效化（除石头类道具），走过的地方夷为平地，绕到对手后面，将对手冻结3回合	山、宝、异
101ストーンマン	【人形】	75	25	29	135	C	50	无	山、封
102ようがんまじん	【炎】	97	31	36	250	C	30	魔法、特技、投掷物无效化(除石头类道具)，走过的地方夷为平地，绕到对手后面	邪、宝、异
103ドラゴン	【炎】	120	40	31	500	B	30	远距离火焰攻击（20点伤害）	邪、宝、魔、异
104キースドラゴン	【炎】	150	50	40	750	A	5	同部屋距离无视火焰攻击（不会攻击到同伴，30点伤害）	宝、封
105ダースドラゴン	【炎】	150	50	55	2400	S	1	本层距离无视火焰攻击(不会攻击到同伴，40点伤害)[被打倒后容易出现道具]	异

未完待续



ガチャメカスタジアム サルバト～レ

~神奇机器竞技场~
捉猴终极热战

卡通渲染的捉猴啦来啦！这次并非正统续作，而是适合多人同乐的大乱斗游戏。カケル一行人来参加在虚拟空间内使用各种道具和机械的高科技竞技比赛，没想到猴子们也跑来凑热闹，同时也出现了3只神秘的黑色猴子……

激斗!!体验竞争与合作的乐趣!

■文/AZ

PS2	厂商：SCEI		发售日：2004.7.1
	类型：ACT	价格：6090日元	其他：——

操作篇

◆基本的操作和正统作品类似：

左摇杆L3控制人物走动。R1和R2控制跳跃，空中可以进行二段跳，如果被攻击后马上按下跳跃键，可在空中受身。按下L3键则为防御。○×△□四键选择设定好的道具。L2键变成主观视点，再按一下还原。L1则使视角追尾，拉正到人物正后方。

◆光剑武器的操作：

推右摇杆R3人物往相应的方向攻击。如果转动R3，则可做出旋转攻击。按下R3一小段时间后松开，是蓄力攻击。

◆竹蜻蜓的操作：

转动R3飞起来，空中可以用L3移动。受到攻击时马上转动R3可以受身。

◆弹弓的操作：

推R3人物会进入瞄准状态，然后可转动R3来瞄准，松开就会向反方向射击。配合L2键可变成主观视点射击，这样可以打到一些平时无法触及的目标。

◆呼啦圈的操作：

快速转动R3即可发动，此时人物加速，撞到对手可给予伤害。速度加快方便上坡，配合跳跃键还能显著提高跳跃距离，这点对某些竞速赛道至关重要。

◆遥控车的操作：

按下R3放出遥控车，然后可以利用R3控制其走动，同时不影响L3控制人物自身的走动。再按下R3遥控车爆炸，可伤害周围的对手。

◆皮划艇的操作：

往外侧同时转动L3和R3是直线前进，转动越快速度也就越快。向内侧同时转动是控制后退。单转动某一个摇杆控制转弯，如果你的双手协调能力好可以一个摇杆往外一个摇杆往内转动，那就是急转弯。

L2、R2、L3、R3是四个攻击键，它们作用都是发射导弹攻击，击中对手就可以增加蓄力槽，蓄满即可增加一个必杀，总共可以保留3个必杀攻击。发动必杀攻击方法就是按住攻击键蓄力，待浑身发白光就可以松开了。攻击和必杀攻击的操作是所有乘物共通的。

◆潜水艇的操作：

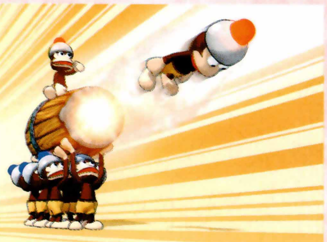
L3控制前进后退，左右平移，R3控制上下左右转动。对手身上出现准心说明你已经瞄准了他，同样如果自己身上出现准心说明你已经被别人盯上了。

◆坦克的操作：

两摇杆分别对应坦克两边的履带。同推前坦克前进，同推后坦克后退。单对一个摇杆进行前后操作是转弯，如果两摇杆进行相反的操作则是原地打转。

◆格斗战的必杀：

只要是能够同时携带4种道具的比赛，就可以使用必杀攻击。攻击对手就可以蓄力，同时最多蓄3个必杀。相邻的两个道具组合成一种必杀，发动的方法是同时按下这两个键。在比赛开始前选择道具的画面中，按下L1键可以进入调整必杀的界面，在这里更换道具的同时旁边会有文字提示这两种道具能够组合出的必杀。每个人物只有4种特定组合必杀，如果没有特定的组合则是召唤猴子。（默认的召唤猴子是一个魔法师，会放出陨石魔法攻击）





系统篇

通关条件

因为故事背景是竞技比赛，所以单人游戏采用了从预选赛开始一直到决赛的阶段式关卡。比赛采取积分制，在小关卡中获得冠军得1000分，2、3、4名分别得分750、600、300，玩家必须达到某个阶段的积分要求才能顺利通过。在预选赛中只能使用专用道具，一直到半决赛以后，非乘物关卡才会被容许同时携带四个道具上场。竞技比赛结束后，因为剧情的发展，又要在虚拟的世界里与复制人进行战斗。此时已不再是4人的乱斗，而是几个复制人同时对你发动攻击，并且还有各种各样的怪物冒出来捣乱。你的任务就是消灭所有的复制人！（与复制人的战斗可以和同伴双人协力游戏）



游戏规则

虽然捉猴大乱斗一共有50多个小关卡，但是游戏规则只有以下几种：

Battle：战斗。消灭所有对手，各个BOSS战也属于这一类；

Get you：收集金币。尽可能自己多收集金币并妨碍对手，最后看谁最多。后段有要求消灭一定数量的敌人的关卡也可算入这类；

Race：竞速。驾驶皮划艇，看谁先到终点。

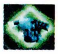
人物档案

Battle和Race两种关卡只要通关时间达到要求，Get you关卡只要收集的数量达到要求，就可以得到特定猴子的名片、情书和礼物。礼物中包括了隐藏服装，强力道具等好东东。具体的标准可以用光标选中某关然后按△键查看。如果你达到了条件仍然无法获得，说明你并没有建立人物档案。那么如何建立人物档案呢？在主界面下，选择キャラクターエディット进入，找一个空位置记录下来就可以选人了。选择一个适合你的角色（下文有各角色的介绍），然后就进入这个角色的管理画面了。そうびへんこう是

更换道具，服装，以及必杀时召唤的猴子种类。サルファンクラブ里则可以打开新近得到的猴子名片、情书和礼物。（猴子们的情书都很有特色哦）做了任何改动，退出管理画面时不要忘了セーブ一下。这时候进入ストーリーモード比赛，选人的时候选择キャラクターロード就可以读出刚刚设置好的角色了。

辅助图标

关卡中会不时地冒出各种辅助图标，它们的具体形态以及作用如下表：

形态	作用	备注
	雷击其他所有选手	后期关卡中出现的怪物也会被电，有多少电多少，这对要求消灭一定数量敌人的关卡很有用。缺点是很难打中移动的物体
	在现阶段领先的选手附近落下大量的炸弹	操作熟练的话可以避开这些炸弹，也可以将炸弹引到其他人附近
	人物获得10发炮弹或将乘物炮弹填满至10发	人获得炮弹后要利用弹弓发射
	一段时间内隐身	电脑看不见你所以不会攻击，不过画面如果过于混乱的话，连自己都很难分辨了
	提升防御力	——
	蓄一层必杀	——
	加速	皮划艇得到它会自动加速至最高，坦克和潜水艇还需要你手动移动才行
	加血	——
	向周围扔出香蕉皮	包括自己在内，碰到就会摔倒
	全身冒火可攻击对手	与呼啦圈配合最佳。如果相撞双方都冒火，则双双弹起

各种属性

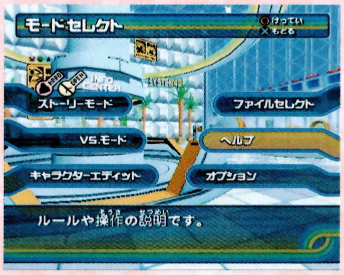
游戏中有些武器道具或者敌人甚至地面会拥有特定的属性，分别是：

炎：提升武器威力，走到炎属性的地面上会被弹起；

冰：可使对手冻结，地面有冰的话人物会滑动；

雷：麻痹对手，一段时间不能攻击。

游戏密码



在通关一遍以后，在主选单画面下，同时按下L1、L2、R1、R2四个键，可以进入密码输入窗口。游戏一共提供了四个密码：(日文汉字“全”在假名“せ”一栏里)

“ＨＡＲＤにいこうよ”——进入困难难度模式。

“ノーマルがいいよ！”——恢复普通难度模式。

“全ガチャメカだぜ！”——所有非乘物关卡都可以使用4种道具和必杀技。

“ガチャメカノーマル”——从上面这种状态下恢复正常模式。

进入HARD或全道具模式后，主选单画面会有提示。

人物篇

——カケル



10岁，系列游戏主人公，能力较平均。近战武器是一把光剑，普通攻击时不能形成连击，但旋转攻击持续时间较长，而且中途可以推R3键形成连击，是不错的近战技能。光剑蓄力攻击是向前方突刺，攻击距离较长。各种乘物的能力也很平均。

必杀技		
光剑+呼拉圈	ソニックレボリューション	平地光剑大回转攻击，可以移动
光剑+竹蜻蜓	クラッシュハリケーン	回转上升攻击
光剑+遥控车	サンダークラック	前方直线攻击
光剑+弹弓	ディメンションブレイク	在前方放火，持续一小段时间

——ハルカ



新角色，10岁，上届竞技比赛冠军。近战武器同样是光剑，普通攻击能够三连击，蓄力攻击因为将剑向上挑起的关系，攻击距离没有カケル长，不过效果一样。旋转攻击只转一圈，不是很实用。移动速度和跳跃能力都不错，必杀技围绕弹弓展开，都还较实用。各种乘物被弹面积小，炮弹发射速度快，特别是坦克能三弹连发，但是威力小。

必杀技		
弹弓+光剑	サンシャインアロー	向前直线发射强力穿透弓箭
弹弓+呼拉圈	スピンショット	弓箭回转乱射攻击
弹弓+遥控车	ホーミングアロー	朝天发射跟踪弓箭
弹弓+竹蜻蜓	リップルストーム	跳起向下发射大量爆裂弓箭

——ピポサル



单独参赛的猴子，各种普通攻击技能与主角カケル类似。木棒普通攻击不能连击，旋转攻击中推R3是把大木棒向下敲，速度快一点同样可以形成连击。各种必杀技很搞笑，其中全屏多段攻击很实用。乘物能力平均，但是皮划艇的速度比较慢。是一个适合初心者的角色。

必杀技		
光剑+呼拉圈	バナナロケット	一段时间内坐上香蕉车撞人，须手动驾驶
光剑+竹蜻蜓	ピポサルウェーブ	召唤猴群，展开全屏多段攻击
光剑+遥控车	サル乱舞	向前直线扔出香蕉，击中对手的话对其发动猴子乱舞
光剑+弹弓	サルバズーカ	向前发射猴弹，多段强力攻击

——ナツミ



博士的孙女，14岁。近战武器长棍极具威胁，普通攻击可以三连击，蓄力是向前多段乱击，旋转攻击只要持续转动R3就不会停下来。利用这么恐怖的多段连技，运气好的话可以将对手卡在死角里动弹不得。乘物射速慢威力大，皮划艇的速度快。

必杀技		
弹弓+光剑	闪光音响弹	闪光弹，除自身外全员倒地
弹弓+呼拉圈	ダッシュフーブオーバーブースト	原地大回转攻击
弹弓+遥控车	クマさん爆弹	一定时间内可用弹弓发射大威力小熊飞弹
弹弓+竹蜻蜓	对地冲击弹	飞到空中大范围扔出爆弹

——ハカセ



博士背着强大的辅助机械参战，攻击力强，但是速度就要慢许多。近战武器是背后的大锤子，普通不能连击，蓄力则可以抓住对手，相当于投技，旋转攻击威力大，但是硬直时间非常要命，还是不要轻易使出的好。另外，博士的遥控车威力很大，躲在安全的地方渔翁得利不错。博士的乘物也属于攻击力大但是射速慢的类型，不过优点是必杀槽很容易蓄满。

必杀技		
遥控车+光剑	プラズマ制御	遥控车加强版，放出一个手动控制的大电球
遥控车+呼拉圈	リミッター接触	一定时间内能力大提升
遥控车+竹蜻蜓	大爆发	脚下发生大爆炸，范围攻击
遥控车+弹弓	电磁バリア	一定时间内无敌

——チャル



博士设计的程序。最大特点是近战武器攻击距离超长，等于就是远距离武器了，而且还能自动跟踪，旋转攻击是全身光圈攻击。弹弓武器可以同时瞄准多个目标然后发射复数光弹。因为是浮游状态，所以移动速度也很快。必杀技全部都是辅助型的，没有任何攻击力。乘物能力整体和ナツミ相似，不过坦克的必杀是散弹而不是穿透弹。

必杀技		
竹蜻蜓+光剑	ガチャメカコントロール	一定时间内对手全员不能进行任何攻击
竹蜻蜓+呼拉圈	重力コントロール	一定时间内对手全员动作变慢
竹蜻蜓+遥控车	时间コントロール	对手全员时间停止流动
竹蜻蜓+弹弓	入力コントロール	一定时间内对手全员方向操作混乱
皮划艇	五散弹	40
潜水	五弹连发	射速慢
坦克	5散弹	射速慢

——サルチーム



由五只猴子组成的小队。它们能力各异，按穿的短裤颜色不同，分别是：
水色短裤猴，特点是攻击力小，但是遥控车速度快，威力大；
绿色短裤猴，竹蜻蜓能力强，飞得特别高；
蓝色短裤猴，速度快，呼拉圈能力强；
黑色短裤猴，弹弓武器机枪可以连发数枪；
红色短裤猴，攻击力高，拳套普通攻击和弹弓武器机枪都能三连击，其中拳套三连击能将对手浮空，可以进行空中追击。
五只猴子必杀技是共通的，华丽、实用、威力大是其特点。乘物能力与チャル相似。

必杀技		
光剑+呼拉圈	サルUFO	手动驾驶UFO对下方对手展开多段攻击
光剑+竹蜻蜓	战舰射击	直线大范围轰炸
光剑+遥控车	ゴリアックハンド	机器人的大拳头在前方砸下
光剑+弹弓	ゴリアックアイ	地上冒出机器人的脑袋，在前方扇形区域激光扫射

——ピポトロン



黑色三猴组。从ハルカ父亲实验室跑出来的三只迷样的黑色猴子，各能力都很高。近战普通攻击能打出多段连击，蓄力攻击是向前撞击，同样可以打出多段连。三只猴子的不同点是：红色猴子近战最强，打出的连击数最高；蓝色猴子速度最快；黄色猴子弹弓武器最强，能发射三束跟踪光线。乘物中潜水艇的射击速度惊人，坦克更可以5弹连发，不过蓄必杀的能力较差。

必杀技		
呼拉圈+光剑	トロンガッシュ	前方扇形地刺攻击
呼拉圈+竹蜻蜓	ダークネスストリーム	强力龙卷攻击
呼拉圈+遥控车	暗黑の叫び	一定时间内对手不能行动
呼拉圈+弹弓	トロンキャノン	前方直线攻击

——ヒロキ



隐藏角色，获得比赛优胜即可在多人对战模式中选用。能力、攻击方式和各种必杀技都和主角一模一样，乘物能力差别也不大。

——ブラックヒロキ

隐藏角色，通关一遍即可在多人对战模式中选用。攻击方式和必杀技和主角一样，不同点是他的各种武器被赋予了不同的属性。



武器或攻击方式	赋予的属性
光剑蓄力攻击	雷
光剑旋转攻击	炎
弹弓	冰
呼拉圈	炎
竹蜻蜓	炎
遥控车	雷



关卡篇

第一次预选前半（通过分数：2700）

メカボー1次预选
1:40内通关获得礼物——隐藏服装



トビトンボ1次预选
150以上金币收集获得礼物——召唤用服部猴藏（手里剑回转攻击）

パチンガー1次预选
1:40内通关获得礼物——炎属性光剑武器

ボート1次预选
1:05内通关获得礼物——隐藏服装

BOSS战

vs. ヒロキ
1:40内通关获得礼物——冰属性光剑武器



第一个BOSS战，可以同时携带光剑、弹弓和竹蜻蜓。ヒロキ的攻击方式是：满场飞在地面放出很多机油，这种机油只要被摩托压过就会爆发；瞄准你全速冲刺，之后他的摩托会短暂的故障，无法行动，此时是用光剑武器痛扁的好机会；必杀是在场地中心不停旋转，地面放出冲击波，跳起来就可以躲避。

第一次预选后半（通过分数：2850）

フーブ1次预选
170以上金币收集获得礼物——隐藏服装

メカヨンク1次预选
150以上金币收集获得礼物——隐藏服装

ミズメカ1次预选
1:40内通关获得礼物——雷属性光剑武器

タンク1次预选
1:20内通关获得礼物——隐藏服装

第二次预选前半（通过分数：3100）

メカボー2次预选
1:20内通关获得礼物——隐藏服装

トビトンボ2次预选
200以上金币收集获得礼物——录像带1（可在角色管理中观看）

パチンカー2次预选
2:00内通关获得礼物——召唤用法老猴（混乱对手操作）

ボート2次预选
1:30内通关获得礼物——隐藏服装



BOSS战

vs.スペクター
1:30内通关获得礼物——有攻击效果的竹蜻蜓



类似高速公路的舞台，スペクター控制机器人在后面紧追，要一边往前跑一边攻击，还要注意挡路的铁箱子。BOSS攻击方式有：放出小导弹，这种导弹射程不够，顶着屏幕走它就打不到你；双拳带电出击和双拳砸地，跳起来就可以回避；跑步前进，之前会有准备动作，BOSS开始跑动后要切换成呼啦圈全速向前，不然就会被BOSS撞上；向前跳跃，注意看其影子，不要被它踩到，之后要全速向前不要掉下去了；双拳向上飞出，然后从空中落向地面；如果碰到大箱子，BOSS会把它踢出去。

第二次预选后半（通过分数：3250）

フーブ2次预选
150以上金币收集获得礼物——上升速度提升的竹蜻蜓

メカヨンク2次预选
150以上金币收集获得礼物——召唤用歌姬猴（扔出4个医疗箱）

ミズメカ2次预选

2:00内通关获得礼物——隐藏服装

タンク2次预选

1:20内通关获得礼物——落下速度减慢的竹蜻蜓

准决赛前半（通过分数：2100）

格斗A准决

1:20内通关获得礼物——召唤用棒球猴（直线挥棒攻击）

アスレチックA准决

150以上金币收集获得礼物——隐藏服装

格斗B准决

2:00内通关获得礼物——录像带2

BOSS战

vs. ヒロキ2

2:00——炎属性弹弓武器



这次ヒロキ会带上一只猴子帮忙，猴子会不停的扔出香蕉皮，会和ヒロキ配合进行机枪回转乱射，最后还会同时扔出大量炸弹；ヒロキ在冲刺的时候也会扔出燃烧弹，燃烧弹爆炸后在地面会形成持续的火焰；还会做螺旋形行驶，拖出长长的火焰必杀也比上次更加猛烈；其他的都和第一次类似，就连他那台老是故障的摩托车都没修好。

准决赛后半（通过分数：2250）



格斗C准决

2:00内通关获得礼物——隐藏服装

アスレチックB准决

4:00内通关获得礼物——召唤用宇航猴（地面范围冲击波攻击）

ミズメカ准决

1:40内通关获得礼物——隐藏服装

决赛前半（通过分数：2250）

格斗A决胜

1:10内通关获得礼物——召唤用爱迪猴（机器人打拳头砸地引发大范围冲击波）

アスレチックA决胜

380以上金币收集获得礼物——冰属性弹弓武器

ボート决胜

1:35内通关获得礼物——隐藏服装

BOSS战

vs. スペクター2

1:30内通关获得礼物——雷属性弹弓武器



这次换成了不停向上移动的舞台，人物需要通过跳跃到达更高的平台。BOSS的攻击方式有：出拳，打过来会发出冲击波；导弹，分两种类型，快速的导弹是乱射的，带有雷属性，其瞄准的地方会用绿色的准心表示出来，而慢速的导弹是朝着你飞过来的，带炎属性；身体撞击，攻击范围差不多半个屏幕，同时会撞坏供给范围内的所有平台；加速上升，机器人先移动到屏幕下面，然后突然高速上升，这样做加快了整个版面的上升速度，你的速度过慢就会掉下去了；双手放出激光，机器人的两只手会飞到屏幕左右，然后向中间放出带有雷属性的激光。

决赛后半（通过分数：3000）

格斗B决胜

2:00内通关获得礼物——召唤用超级队长猴（全屏多段攻击）

アスレチックB决胜

6:00内通关获得礼物——录像带3

タンク决胜

1:00内通关获得礼物——隐藏服装



地球危机篇

メガブレイク1

1:00内通关获得礼物——炎属性呼啦圈

メガブレイク2

消灭100只以上的怪物获得礼物——召唤用猫王猴（对手跟着一起跳舞）

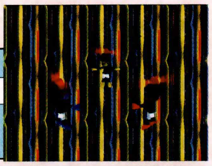
メガブレイク3

1:10内通关获得礼物——冰属性呼啦圈

メガブレイク4

1:10内通关获得礼物——隐藏服装

BOSS战



vs. ピポトロン

2:30内通关获得礼物——雷属性呼啦圈

加强版的黑色三猴组，他们的攻击方式类似普通的三猴组，但是都可以瞬间移动，还可以放出超强的三猴合体技。

ギガブレイク1

1:30内通关获得礼物——召唤用南瓜猴（扔出一堆糖衣炮弹）



ギガブレイク2

3:40内通关获得礼物——隐藏服装

ギガブレイク3

2:00内通关获得礼物——召唤用李小猴（双节棍乱打）

ギガブレイク4

1:00内通关获得礼物——炎属性遥控车

BOSS战

vs. ヒロキ3

2:30内通关获得礼物——冰属性遥控车



黑色的ヒロキ，攻击方式：机油，这个和第一次遇见他的时候类似螺旋行驶，和第二次遇见时类似冲刺，车飞到屏幕外，地面上的箭头会有提示他将从那个方向冲过来，几次冲刺完成后会从人脑袋上落下来砸一下；必杀更加猛烈了，必须要用竹蜻蜓飞起来滞空才能完全回避，地面上的冲击波完成后，他会当自己是火箭向上发射，产生爆炸，然后落下来砸人。只要是他使用从天而降的招数，车子就会熄火，老毛病了。

テラブレイク1

2:00内通关获得礼物——雷属性遥控车

テラブレイク2

消灭80只以上的怪物获得礼物——隐藏服装



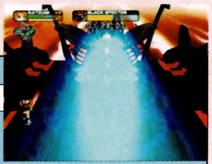
テラブレイク3

1:30内通关获得礼物——召唤用宫猴武藏（前方强力斩）

テラブレイク4

1:00内通关获得礼物——冰属性坦克

BOSS战



vs. スペクター3

1:45内通关获得礼物——冰属性潜水艇

这次是在一个固定的舞台中战斗了，机器人也只有上半身参战。火焰弹，加速前进，双拳带电出击和双拳空中落下这些招数和第一次差不多；侧翻平台，将平台往右边倾斜，不用呼啦圈加速就会掉下去；胸前大激光，大范围大威力的直线激光，一般中间会出现一个医疗箱引诱你上前；召唤喽罗，会召唤出5个小怪物；小激光，平台后面出现两个可以转动的激光炮台，可以破坏掉。

ナノグリッド1

2:00内通关获得礼物——冰属性皮划艇

ナノグリッド2

5:30内通关获得礼物——隐藏服装

ナノグリッド3

2:30内通关获得礼物——隐藏服装

ナノグリッド4

1:00内通关获得礼物——召唤用研究猴（机器人头放激光扫半圈）

最终BOSS战

vs. グリッドコア

3:00内通关获得礼物——录像带4





グリッドコア是一个巨大的但多边形很少的脸，遭受一定攻击后还会变成一个红色的球体，此时防御力也会降低不少。他一共有4层血槽，打掉一层就可以强制取消他的任何攻击。其攻击方式也会和他的血槽相关，越到后面使用的招数就越多。地面变热，红色的格子表示这是炎属性的地面，踩上去就会被烫；属性激光，利用方块放出各种颜色的激光，还带有相应的属性；方块乱舞，满地的方块乱窜，碰到就会损血，不过可用各种攻击将它们弹开；方块阵形，周围一圈方块，依次向对面移动，这种方块不能弹开只能躲；地面塌陷，变成黄色的地面表示这一块马上就要掉下去；往左加速，右边的地面不断塌陷，需赶紧往左边移动。

十二国記

赫々たる王道 紅緑の羽化

かくかくたるおうどう こうりょくのうか

机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
价格：6800日元
日期：2004.6.17

著名动漫系列《十二国记》的最新作登场PS2了！这次的作品是以最新的小说情节为框架改编而来的，而游戏的类型是传统的RPG。整体难度并不算高，所以大家可以轻松地享受游戏中精彩的情节。当上了景王的阳子，又要面临哪些麻烦呢？这次的攻略将把游戏的主体情节和全部游戏资料做一个彻底介绍！





Story 来到十二国的世界之后，经历了重重苦难，克服了千难万险，平定了舒荣之乱后的阳子，终于登上了王位，成为了新一代景王。无论多么细小的事情，阳子都会非常认真慎重地来处理，正因如此，她备受国民的信任，民众也对她的执政寄予厚望。

但此时庆国的情况绝对不能说是乐观的，从某些意义上来说前景甚至还比较悲观。因战乱而荒芜的国土，民众的生活也饱受破坏，民众的生活非常贫苦。而朝廷中多半的官僚是先前予王时代的老臣，对这位不甚了解十二国世界风情礼法的新参王多数都抱有轻视的态度，阳子的执政也往往是阻力重重。

而在这种情况下，阳子也无能为力，只能背负着自己的宿命和责任，在王位上度过这苦苦的每一天……

■文/无无　编排/宇部

第一章 老师の教え

阳子顺利地登上了王位，阳子的各位朋友也赶来道贺，乐俊更是以人形姿态出现……



一切都看来非常顺利，但没过几天，群臣就以麦州持有必要以上数目的武器，并勤练兵马为由，进言其有谋反的可能。并进言三公有与麦州侯内通叛乱起事的嫌疑，一时间朝廷内部陷入了极度的混乱中。

群臣极力进言要求处置麦州侯，在这样的一种情况之下阳子没有任何理由反对。无奈，只得罢免了麦州侯浩瀚，并将三公流放国外。但在朝廷赶去拘捕浩瀚之时，却得知浩瀚已被一些人带走了，朝廷虽极力搜捕，但却仍然没有浩瀚的半点消息……

基本每关是以任务形式来进行，基本路线是朝议后在王宫内做准备，并可到尧天购物，之后出外冒险，完成后回宫朝议做任务总结。

这关一开始与景麟对话完毕后就可以在宫内自由行动了。与宫内左下角的乐俊可以玩蹴鞠游戏，难度并不高。右上角的小官则是负责鉴定道具，并可在此处寄存道具，因为身上可带的道具数目有限，所以要在后面的冒险途中买一个"道具袋"来增加道具数目。上方是寝室，可SAVE，门边有可能是上代国王藏起来的300金。左边门是六太的图书室，下方是战斗训练室。中间是景麟的房间，可以在这里花费相应的玉石来召唤使令一同作战。熟悉完王宫后就可以着手准备出发了，刚开始没有什么玉石，所以使令估计也没法召唤了。和乐俊踢会球后就该出城干正事了。绕过一座山后往东北方向走就来到了固继。



Check Point!

刚一进固继就发现2头怪牛袭击村民，这是本作的第一场强制战斗。因为还只有阳子一个人，所以一定要谨慎作战，牢记以下的战斗守则：

- 不要吝惜，战斗中要经常使用特殊技！
- 一定要赶在陷入危机之前就及时使用道具进行回复！
- 有效地把握属性，根据属性优劣来作战！

这战人数上没有优势，而敌人的地属性又偏偏是压制阳子的火属性的，只有多回复多用必杀才有取胜的机会。另外伤其十指不如断其一指，抓住一个往死里打才是保命关键。

打完后进到村里，来到先知远甫家，他会结合时事，问阳子一些问题，正确答案如下：

问题	回答
冬，必要なものは？	食料
1尺はどれぐらい？	指を前えて両掌を并べた幅

回答完之后少女兰玉会让你去北韦的宿屋，去到之后再回来远甫又会有问题：

问题	回答
土地で官吏に给料を支付うよい点	给料の増減が自动的に起こる
土地で官吏に给料を支付う悪い点	官吏が专制をしけること

当夜，桂桂病倒了，为了救他就要去地图西北的山洞里去寻找黄色的花。先到洞口存个盘后进去，直走到头右转，有石头挡路，按住圆圈可以推动它们，从这个阶梯上去后再前行，找到阶梯再向上，之后会看见几堆花束，但这都不是我们需要的。无奈只得从洞口出去，这时阳子发现了那黄色的花……

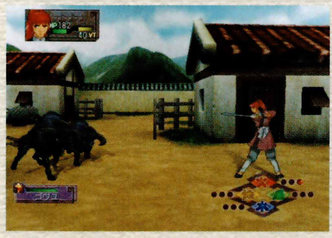
BOSS 3只怪猴而已……但以目前队伍的状况的确也不能这么乐观，虽然它们的属性是风，正好被阳子所克，但数量多，还会经常使用回复技，这是最讨厌的。还是老办法，抓住一个死打，有气力的话就放必杀，如果这之前能回一次王宫请骠骑做护卫的话作战会更轻松。

第二章 泛滥地域+盗贼退治

这是本作的一个分支，根据选择的分支在第7章将会有相应的分支情节产生，但无论选择哪个都不会影响紫云的加入。

选择治理洪水的话则要在一片水田里行进。在进行完整备之后出城，沿蜿蜒的水田小路迂回向东，再向上折，在一个桥头会遇到一名少女，战斗后来到亭袖。在这里得知了作怪的家伙们就在西北的山洞，稍加休整后直奔山洞。

在战斗中需要注意的是这里有一种小虫子，会用毒攻击，最好提前消灭。而本关开始后乐俊的加入使得战斗的搭配更加丰富，只是他的攻击力





比较低，防御也差，一定要用装备来弥补他能力上的不足。好在他的速度很快，也算是在一定程度上能弥补自己的缺点了。

在冲到山洞口附近，就会有敌人出现，事先要做好准备。敌人是人类的外形，属性是物理，尽量多用属性技来攻击，否则硬拼的话相当麻烦。进到洞里，发现很多要道的门都锁着，只有扳动相应的机关才能打开。先扳开第一个门后前行，注意收集沿途的道具。来到又一个锁着的门前，向右走到头下楼梯则来到地下，这里有好多宝箱，打得好爽！再原路返回那个门前，走左边来到二层，直接向下方走，推开石头则出洞，迎接你的是BOSS2连战。

BOSS 1

第1战的BOSS是盗贼头领，只是比一般的盗贼能力高一点而已。不过必杀的威力提升得相当多，对于乐俊这个低防御的家伙来说还是非常危险的。一定要注意回复，否则2人都被打倒的话就麻烦了。在这之前练练级也是正确的选择。

打倒后正主出现了，BOSS紫云是个拿枪攻击的角色，他的属性地又是克制阳子的火属性，如果被他打到受到的伤害可以相当大，而乐俊本身防御就有限，这样两个人被攻击后所受的伤害都会很大，可见持久战是非常不利的。最好集中火力攻击紫云，他的特技也是非常厉害的，2人有气力就要放特殊技，使令也不要吝啬，集中打倒紫云为止，打倒之后就再收拾那些杂鱼就好办得多了。



选择"盗贼退治"则要进山，在一开始就会遇到少女被山贼袭击，战斗后将其救下。护送他们回拍山的家，向东走就到了。在这里听说盗贼经常在车庸附近出没，明知山有虎，偏向虎山行！但还没到地方，就在一个山的拐弯处遇到了敌人，虽说是一队盗贼但也要费点工夫打。打完后奔西北的洞，这里又是一个迷宫。

这个迷宫的构造和治理洪水的那个迷宫不一样，结构比较简单。直接冲到锁着的门前面，右边走到头有2个宝箱，从左边的台阶下到地下，地下是一个三岔口结构，在最下面宝箱里得到钥匙，然后原路返回开门，进入BOSS战。过关后在尧天的宿屋里可以收紫云为同伴。

BOSS 2

基本和另外一条分支的战斗一样，但要注意的是这条路线明显的战斗比较多，队员的损耗比较大，所以在前面一定要做好回复工作。BOSS紫云和另一条路线中没有任何变化。

第三章 予王遗产

本关中乐俊会在中途退出战斗，但好在紫云也是非常厉害的，2个人也算没什么问题，记得在菜单中战斗队员一项里把紫云调出来就行了。

开始后直接西行，在桥头，阳子提议想制定法律，来改变目前半兽族的不公正待遇。但乐俊却说这样恐怕会引起其他海客山客等的不满，所以建议阳子不要这样做。可来到隶宁后，处处都是对乐俊这样半兽的鄙视、冷漠与不公，宿屋的老板娘居然说要让半兽到城外的荒地里去睡！比起乐俊的大度，这些人实在太让人寒心了！

无奈3人只得过桥，但桥坏了，再回隶宁，有个大叔说这个桥只有木工能修。来到村里西北角木工的家（在村里祠的北侧），委托他来修理桥





梁。但他说需要找到木材，木材就在隶宁背靠着的山脉的西南终结处的一棵树下。来到这里迎接着阳子的是一场恶仗。

好在这几个家伙能力都属于一般般，紫云的能力可不是盖的，有他做同伴打起仗的确非常痛快。拿到木材后回到老地方找木工，把木材交给他后，他说需要等一段时间才能修好。那好，趁这机会去娱乐场玩几把！玩够了后回去找他，桥就修好了。做好整备工作之后过桥直接进洞，此时乐俊会离队，洞里又是一个大迷宫。

这个迷宫还是有点难度的，先在入口处下梯子，然后立刻跳坑下，来到一个非常大的层，走到西北角，有一个装有一块石头的宝箱，拿到后向南跳坑走，上梯子，然后再走离得近的一个梯子，再走东北的梯子就到出口了。

通过后来到云溪，发现这里原来是半兽族的一个秘密巢穴，他们对人类也是持有很强的戒备之心。乐俊就被他们扣在这里，而阳子也被关了起来。半夜在一个少女的帮助下阳子逃了出来，但阳子挂念乐俊的安危，刚脱险就又义无返顾地回到半兽之里，要营救乐俊，迎接她的自然是一场恶战……

BOSS

琳栏的攻击力非常的强，必杀也很丰富，倒是感觉她的2个半兽助手很面，能力上没什么特殊的。那就集中攻击琳栏吧，好在她没有什么影响属性的攻击，虽然攻击力非常的高，但也应该能撑得住。如果有闲心还可以让紫云去偷她身上的道具，没准会有好东西哦。

击败她之后，得知琳栏就是先前那个少女，阳子一行人返回王宫。而阳子也开始考虑起来如何立法来协调人类和半兽之间的关系了。

完成剧情后在尧天的宿屋收到琳栏。

第四章 妖魔の跳梁

阳子刚忙完这一切，又有人上奏说目前妖怪肆虐，影响民生。阳子于是出外调查。

开始后向地图西北方走，有个镇子，休整后出村，在一个峡谷间会有一个人守着，不让通过，无奈只得回村。回村后又碰到那个人，他说前面的谷里妖怪太多，必须有"大药之数珠"才能通过，而这种念珠目前根本就没的卖，只有村里有个人会做。在村里的角落找到这位会做数珠的大哥，他说现在材料短缺，他也没办法，只有去地图东南的山，去找这种材料。但他又说那个守山的人脾气很怪，如果说话不对茬没准就会被轰出来，要阳子一定要说话小心。

来到东南的那座山，守山的人果然问阳子的目的，选择"谷間を通りたいだけ"，这人听了反倒十分高兴，认为阳子没有那么多大道理，就给了阳子材料。拿到材料之后回村子，交给那位老哥之后得到数珠，终于可以过谷了。





刚一过谷就是中BOSS战，3只毒蜂。其实能力都不强，但特殊技有毒的附加效果，而且费的血很多，最好提前多买点解毒药，只要能挺过毒这一关，它们的攻击力就完全可以忽略了。打过之后在东边的一个谷里会出现会使用死之宣告的敌人，这种状态可以用"减羊纸"来解除。

来到兴轩，稍做休整之后准备出发，进洞。这个迷宫（哪叫迷宫啊）还真是够简单，只要把几个把手扳到相同状态下门就开了，进去就是BOSS。

BOSS 3只红鸟，还是风属性的，看起来似乎没什么威胁。倒是它们的攻击会使角色进入黑暗状态，所以乐俊的"春风"就显得非常有用了，可以出场用于回复。敌人虽然不是很强，但它们的属性攻击难免会使战斗进入持久战，要摆脱这种局面的话就不要吝惜道具，尽快回复是上策。另外因为它们都是风属性，所以火属性的阳子自然就成了主力攻击手，其他人也可以使用道具，比如"喷火石"什么的给予敌人沉重打击。

第五章 调查队の行方

被派往第4章的山洞里的调查队，突然间就失去了消息，为了探究真相阳子一行毅然再度回到了那个山洞。

这次说这个山洞是迷宫还真是没错，有点太迷了。第1层和上关一样，然后下到B1层后，就要绕到后面去拨动开关，这样在B1层的东北就会出现宝箱，里面是通往BOSS房间的钥匙。而要通向开关的楼梯在B3层。打开开关后到B2的西南角，从坑里跳下去，下去后又是一个坑，再跳！是一条小路，把路上的道具都拿干净后上楼梯到B3层，从B3正中间的楼梯上去，再走B2东南角的楼梯上去，就可以来到装有BOSS房间钥匙的宝箱处。拿到钥匙后可以收集一下道具，多走走其他通路。练够了之后就一直下到底，与BOSS交手。

BOSS 敌人都是地属性的，长得就很像妖魔。阳子对于地属性的攻击可以非常要命的，所以尽量要让用水属性指令做护卫的琳栏出击，而且她的体力减到黄色的时候能力会大幅提升，虽然不受控制，但只要注意给她恢复体力的话就没什么问题。阳子多用攻击封印的必杀辅助作战就可以了。

第六章 道を知る者

故事发展到了最后了已经，最终的决战迫在眉睫了。但本章地图是和第一章一样，只是迷宫变得更大，同时敌人的能力提升得也不是一点半点。

整备完毕后出发，首先去固继，然后去北韦，在拓峰完成情节之后再去固继，再去北韦，再去固继（发展情节还真的是很烦人耶），好了，进到西北的山洞去吧，大战在等着你。

迷宫和第一章的一样，只是变得大了很多。先上2F，然后把散落2F中的3个木桶分别拉到2F正中北侧方屋子的东北角、2F正中心处、2F西南一个岔路的尽头，这样先期准备工作就算完成了。再走2F西南的楼梯上去，从3F东南的楼梯下去，然后就是一直走楼梯来到4F了。但BOSS房间有锁，进不去，先从西南的楼梯下去，发生战斗，敌人又是盗贼队，不难对付，胜利后得到"地下通路的钥匙"，拿着它打开4FBOSS房间的门。

阳子历尽千辛万苦，终于走到了这里。而为了探究"十二国"世界的真相，以及自己生存的意义，还有为了这么多好朋友，她还会把自己的路继续下去……

BOSS 敌人又是人类，只是其中的？？？很怪，也很强。中了他的混乱攻击的话特殊技和使令攻击就都变得不可使用了，非常的麻烦。而且敌人盗贼的攻击还有毒，所以一定要保证拥有状态回复技的乐俊不被混乱击中，如果一旦被混乱的话就要优先恢复。只要保证乐俊的安全，作战并不算太难。

队员详细加入情报

阳子

原本只是一名再普通不过的女高中生，只是头发的颜色与别人不太一样，在庆国国王死去之后被景麟选中成为新一代庆国国王，并被带到了"十二国"的世界里。在原先的社会里她只是一味地迎合社会和家庭的需要，无论在家还是学校都努力装出一副乖孩子的样子。但在和景麟相遇后，她随着他漂流到了十二国的世界，并展开了自己的探索之旅。在这个过程中她经历了许多事情，逐渐得到了成长，由原先的性格变为一个坚毅、有主见的成熟女性，并最终登基，成为景王。

在游戏中阳子已经成功登基，性格也已变得比较成熟。也正符合她此时的性格，她的招数基本以火属性为主，她在全体角色里能力属于比较平均的类型，相对来说以攻击力见长，另外她的独有道具"碧双珠"，可以消耗自己的气力来恢复体力，且可无限次使用，是相当重要的体力回复手段。

职业	景王	特殊技	气力	详细
属性	火	等级1:朱雀	20	敌单体火属性攻击
Lv	1	等级10：炎舞	25	单体火属性攻击 +烧伤
加入章节	最初开始时加入	等级15：封印之炎	40	敌单体火属性攻击+攻击封印
		等级25：业火	5	敌单体火属性攻击
		等级30：凤凰	60	敌全体火属性 攻击

乐俊

外表是只站立的老鼠，实际是半兽族的一员，变为人类时是一个长相非常讨人喜欢的青年。他家境贫寒，自幼与母亲相依为命，因半兽族受人歧视而遭到压迫，但他并不灰心，相反倒已经习惯了和人类的差别，性格非常乐观，意志非常坚强。阳子在旅途中屡遭背叛之时被乐俊搭救，但她已不愿再相信任何人，待人非常粗暴。而乐俊则默默地忍受着这一切，并终究打动了阳子，遂成至交。同时他也会在游戏里邀请阳子玩"蹴鞠"这个迷你游戏。他个人非常好学，现在正在上大学（－－！）。

游戏中乐俊是个以速度见长的角色，攻击力低，防御力更低。优势在于速度快，必杀率高，他的招数是风属性，且多有附加属性，所以运用起来会比较丰富。需要注意的是一定要用装备来弥补他自身攻防差的弱点。

职业	半兽	特殊技	气力	详细
属性	风	等级1：白虎	24	敌单体风属性攻击
Lv	6	等级10：春风	25	回复己方25%的体力+解除全部状态变化
加入章节	第2章	等级15：雷神	36	敌单体风属性攻击+混乱
		等级25：春の岚	40	回复己方全员30%的体力+解除全部状态变化
		等级30：东风	65	敌全体风属性攻击

紫云

来自外界的山客.但不知为何却用一把手枪来做自己的武器。基本速度非常快，招数的附加效果又都很有用，是队伍里当仁不让的主力。

职业	山客	特殊技	气力	详细
属性	地	等级1：呗射	32	以○决定伤害值
Lv	?	等级10：隙を突く	28	偷取道具
加入章节	第3章	等级15：影缝い	30	敌单体地属性攻击+睡眠
		等级25：暗剑杀	40	敌单体地属性攻击+死の宣告
		等级30：扫射	62	准确按键后攻击敌全体

琳栏

半兽族的战士，基本用弓箭攻击，技巧比较多的是攻击，同时也有为同伴回复的，基本能力不差，特技也不错，

她加入之后乐俊就可以一边歇着了。体力降到一定程度的时候可以选择"兔变化"变身为兔子，此时她会不受玩家操纵，不停地放必杀。

职业	半兽	特殊技	气力	详细
属性	水	等级1：青龙の矢	20	敌单体水属性攻击
Lv	?	等级10：生命の泪	35	在陷入战斗不能状态时以30%的体力复活
加入章节	第4章	等级15：玄冥の矢	45	敌单体水属性攻击+毒
		等级25：冰结の矢	45	敌单体水属性攻击+冰结
		等级30：春雨	0	己方全员体力全回复(消耗自身体力的50%)

虎啸

职业	同胞	特殊技	气力	详细
属性	风	等级1：风枪击	20	敌单体风属性攻击
Lv	38	等级10：追い风	15	己方一人敏捷UP
加入章节	第7章	等级15：风缚	32	敌单体风属性攻击
		等级25：疾风斩	38	敌单体风属性攻击+混乱
		等级30：突风斩	64	敌全体风属性攻击

桓

职业	半兽	特殊技	气力	详细
属性	地	等级1：地龙	30	敌单体地属性攻击
Lv	47	等级10：刚力	34	敌单体地属性攻击+防御下降
加入章节	第7章	等级15：刚气请来	45	己方一人攻击力2倍(仅限一次)
		等级25：净气请来	40	己方一人全状态变化回复
		等级30：大地の牙	0	敌单体地属性攻击(消耗50%的体力)

景麟

庆国的麒麟，一头金发，外表非常帅气。性格却十分内向，平时少言寡语，但在负责阳子的政务上倒是十分尽职，表现得相当到位。阳子来到十二国世界以及顺利登基，都是在他的一手策划之下完成的。

六太

雁国的麒麟，也是随蚀漂流到这个十二国世界的。出生于贫苦农民之家，并被父亲遗弃，幸被女怪所救并抚养成人。懂得很多事情，只是很爱开玩笑，说话很厉害，行动力和好奇心都很旺。在与雁王尚隆的君臣之间也是经常开玩笑，对所谓的礼节并不是很重视。

在游戏里负责图书室的管理，在里面有很多关于十二国世界背景的书籍可以查阅，还可以调查关于任务的情报，还可以进行十二国记的小问答。

全使令一览表

使令在收集到一定的玉石之后就可以在景麟处选择使其折服，之后过一段时间就可以在战斗中召唤使用了，通常都是威力高，附加效果好，在战斗中会有很好的效果。

名字	属性	等级	召唤技	详细
飞鼠	风	1	风车	敌单体风属性攻击
		11	风の矢	敌单体风属性攻击
		21	龙卷	敌全体风属性攻击

名字	属性	等级	召唤技	详细
钩吾	火	1	轰炎	敌单体火属性攻击
		11	征火	敌单体火属性攻击+攻击封印
		21	尧炎	敌全体风属性攻击+攻击封印

名字	属性	等级	召唤技	详细
雍和	地	1	石柱击	敌单体地属性攻击
		11	轰山	敌单体地属性攻击+防御低下
		21	天变地异	敌全体地属性攻击+防御低下

名字	属性	等级	召唤技	详细
猗即	风	1	雷公	敌单体风属性攻击
		11	イナズマ	解除己方全体队员属性变化
		21	百雷	敌全体风属性攻击+混乱

名字	属性	等级	召唤技	详细
山辉	水	1	水轮舞	敌单体水属性攻击
		11	闪光泉	敌单体水属性攻击+毒
		21	枯叶水	敌全体水属性攻击+毒

名字	属性	等级	召唤技	详细
靖翡	水	1	水气风	敌单体水属性攻击
		11	水气泡	敌单体水属性攻击+气力回复
		21	?o水流	敌全体水属性攻击+气力回复

名字	属性	等级	召唤技	详细
从从	火	1	火炎击	敌单体火属性攻击
		11	烈火击	敌单体火属性攻击+烧伤
		21	猛火击	敌全体火属性攻击+烧伤

名字	属性	等级	召唤技	详细
九尾狐	地	1	流星弹	敌单体地属性攻击
		11	回回击	敌单体地属性攻击+石化
		21	震脉波	敌全体地属性攻击+石化

名字	属性	等级	召唤技	详细
举父	风	1	林风	敌单体风属性攻击
		11	凉风	回复己方一名队员50%的体力
		21	烈斩风	敌全体风属性攻击

名字	属性	等级	召唤技	详细
领胡	水	1	冷气波	冰结敌全体
		11	冰气波	敌单体水属性攻击+冰结
		21	冰结波	敌全体水属性攻击+冰结

名字	属性	等级	召唤技	详细
帝江	地	1	地龙玄	敌单体地属性攻击
		11	地脉击	敌单体地属性攻击+睡眠
		21	地斩爆	敌全体地属性攻击+睡眠

名字	属性	等级	召唤技	详细
琵琶	风	1	月风	敌单体风属性攻击
		11	月影	敌单体风属性攻击+黑暗
		21	新月	敌全体风属性攻击+黑暗

名字	属性	等级	召唤技	详细
蛭	水	1	泉水惠	敌单体水属性攻击
		11	水惠	敌单体水属性攻击+气力全回复
			爆水流	敌全体水属性攻击+气力全恢复

名字	属性	等级	召唤技	详细
并封	火	1	暗气击	敌单体火属性攻击
		11	暗	敌单体火属性攻击+体力吸收
		21	暗黑烈	敌全体火属性攻击+体力吸收

名字	属性	等级	召唤技	详细
趾踵	火	1	咒火	敌单体火属性攻击
		11	咒炎	敌单体火属性攻击+死の宣告
		21	崇炎	敌全体火属性攻击+死の宣告]

新十二国记讲座

其实说起来本作的难度还真的是非常的低，而偏生很多玩家对于十二国记的故事背景都不是非常了解，所以与其花篇幅讲简单的流程倒不如多给大家介绍一些关于游戏的背景资料，下面这些是在图书室里六太的新十二国记讲座的全部题目，靠做这些问答既可以在游戏中取得珍贵道具，也会使大家对于十二国记的世界有个大致的了解。

·完成十二国记讲座可以得到绘画"景麟（表情）"，完成新十二国记可以得到绘画"延麟（平时の服装）"。

第1レベル（基础篇1）

问题	回答
雁の大学での乐俊の呼び名は何か?	文张
小说「十二国记」の执笔者は谁か?	小野不由美
路木とはどういうものをいうか?	王宫にある、王の子や新しい谷物などが生る木
雁国宰辅延麟の蓬莱での名前は何か?	六太
碧双珠とはどういうものを言うか?	怪我や病气、疲劳の回复に效果がある宝重
麒麟の鬣の色は一般的には何色と言われているか?	金色
延王·尚隆が延麟につけた字は何か?	马鹿
现在庆国の治世は「赤乐」。では先の王舒觉の治世は?	予青
「朱旌」とは朱线の入った坂の旅券のこと。これが人をさす场合は?	旅艺人のこと
庆王阳子の心を乱した苍猿の正体とは?	剑の鞘

第2レベル（基础篇2）

问题	回答
阳子は学校で居眠りの原因を何と言われたか?	夜游び
折山とはどういうものを言うか?	凌云山の峻峰でさえ折れそうなほどの荒废のこと
次の中でこの世界に存在しない学校は?	中学
泰麟につけられた字、「蒿里」とは元々何を指すか?	死者の住む山
庆国の首都州は次のどれか?	瑛州
先の景王、予王の名前は次のどれか?	舒觉
浮民とは、どういうものを言うか?	国から与えられた土地を离れ、どこにも属さない
良い女怪とは、どういうもの言うか?	たくさんの兽が混っているのが良い
青鸟とはどういうものを言うか?	官府の传令に使われる鸟
泰麟、蒿里の鬣の色は?	磨き上げた钢の色。
こういった麒麟をなんと呼ぶか?	黑麒麟

第3レベル（初????1）

问题	回答
蓬莱から来た、铃の本名は何か?	大木铃
远甫の呼び名で间违っているものはどれか?	若松
舍身木とは何か?	女怪や麒麟が生る木
五山の女仙男仙、自力升仙の仙のことを男というか?	仙伯
天の摄理、世界の决まりごとを记した"天网",またの名を大纲?	その一に曰く…… 天下は仁道をもってこれを治むべし
春官の役目とは何か?	祭祀や式典を执り行う
天启とは何か?	麒麟が天意を受けて、王を选ぶこと
"乘骑家禽の令"とは、どの王が出した敕命か?	延王·尚隆
界身とはどういうものを言うか?	银行
夏官の役目とは何か?	主に军事や警备を担当する

第4レベル（初????2）

问题	回答
碧霞玄君とは?	蓬山の女仙の长。人界と天界を系ぐ窗口を担当
催上玄君とは?	里木に子を愿う人の名薄を作り西王母に献上する
送子玄君とは?	里木に卵果を运ぶ
送生玄君とは?	子供のもとを捏ねて卵果にする
犬狼真君とは?	黄朱に里木を与えた
芳の公主、祥琼の出身地は?	蒲苏
この世界でよく女性に付けられる名前は?	玉叶
吕婿とはどういうものを言うか?	里の最长老のこと
才国にある翠微洞の主は谁か?	梨耀
升山してきたが王でなかった者にかける言叶は?	中日までご无事で

第5レベル（中级篇1）

问题	回答
供王、珠晶はいくつで升山したか?	十二岁
先々代の景王の母亲が住まう场所はどこか?	芥沾洞
四令门が开く日のことを总じて何と言うか?	安阖日
阳子のクラスでの役割は?	宿题系
冬官の役目とは何か?	物品や咒具などの制造や技术开发
秋官の役目とは何か?	裁判や法律の整备を担当する
使令の特征を示すものは次のどれか?	姿を消すことができる
六太の字、马鹿の由来は何か?	马と鹿の间だから
予王崩御后、景麟が阳子を王に选ぶまでにかかった年数は?	一年
延麟が尚隆を王に选ぶまでにかかった年数は?	十三年

第6レベル（中级篇2）

问题	回答
夫役とは何か?	肉体劳动によって付う税のこと
松塾とはどういうものを言うか?	知识よりも道を教える塾
才国の首都は辑宁。では王宫の名前は?	长闲宫
芳国の首都は蒲苏。では王宫の名前は?	鹰隼宫
冬器とはどういうものを言うか?	妖魔や仙を斩れる武器の事
刚氏の间で"鹏雏"とはなにを指すか?	升山する者の中に混じった王になるであろう人物
西王母とは次のうちどれか?	五山の主
泰麒を蓬莱から连れした麒麟は谁か?	廉麟
野合とはどういうものを言うか?	伴侣ではあるが婚姻はしていない男女
泰麒が骁宗を王に选ぶまでにかかった年数は?	十年

第7レベル（上级篇1）

问题	回答
この世界での一升とは?	两手に物をすくった分量
この世界での长さの单位、一里とは?	三百步
次の人物で名前が"玉叶"でない者は?	固继の里家で弟、桂桂と暮す少女
掌客殿とは?	王宫にある、宾客をもてなすための场所
この世界の王が发布する法のことを何というか?	地网
才国の麒麟、采麟の名前は?	摇篮
蓬芦宫とは次のどれのことを言うか?	蓬山にある、麒麟を育てる为ある场所
三公とは次のどれのことを言うか?	太师·太傅·太保
戴国の首都は鸿基。では王宫の名前は?	白圭宫
峰王、健仲达を讨った月溪は、どこの州侯か?	英州

第8レベル（上级篇2）

问题	回答
使令が手に入れる特权とは?	麒麟の死体を食べられる
填壕车の巨大なものを云桥。では、それを系いのを何というか?	严云桥
妖兽"天马"の特征をあらわすものは次のどれか?	翼のある犬で正确は大人しい
范国の麒麟、"氾麟"の名前は?	梨雪
次の中でこの世界の王がやってはいけないことは?	他国に武力で侵入する
次の中でこの世界の王がやってはいけないことは?	自杀する
次の中でこの世界の王がやってはいけないことは?	民を生祭にする
恶名高い庆国和州止水乡の乡长、升广の氏名は?	籍恩

问题	回答
この中であんたが一番好きな女怪は?	沃飞
"图南の翼を張る"とは一般にどういう意味か?	大事业を企てること

第9レベル(应用篇1)

问题	回答
庆国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	良い女王が续いたので、女王は欢迎される
才国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	范国と恭国の间に位置する
奏国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	现国王には太子と公主が二人ずついる
范国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	现在の治世は二百年になる
芳国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	戴国と柳国の间に位置する
连国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	四州国のひとつ
功国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	雁国と庆国の间に位置する
雁国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	海客や半兽の及いが严しい
戴国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	"代"から"泰"へ国氏が变わった历史を持つ
恭国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	四大国のひとつ

第10レベル(应用篇2)

问题	回答
柳国の记述に当てはまらないものは次のうちどれか?	赤海に,面する国である
黄海で"鹏翼に乘る"とはなにを指すか?	鹏雏を含んで升山の旅をすること
次のうち、里祠に扬げられないものはどれか?	龙骑
射人とは次のどれを示すか?	王の身边警卫の长官のこと
供麒が生まれてから珠晶を王に选ぶまでにかかった年数は?	二十六年
九字咒言は次のどれか?	临兵斗者皆陈列前行
次のうち、蓬芦宫に存在しないのはどれか?	鹰隼宫
射士とは次のどれを示すか?	州侯の身边警卫の长官のこと
条风とは次のどれを示すか?	秋から冬に虚海の北东から吹いてくる冷たい风
次のうち五山にあてはまらないものはどれか?	瀑山

迷你游戏

在游戏中的"职安"和"游技场"里都可以花钱玩一些迷你游戏，如果成功达成的话就能得到道具奖励。只是感觉这些小游戏都非常的累，如果不花点心思还真是难过，想要完成所有迷你游戏的玩家可要多动动脑筋了。

拾い木の叶

称号	升级条件	场所	报酬
无	30枚	瑛州：尧天/固继	
初级	40枚	宣州：惠冲/兴轩	绘画「庆の王(决意)」
职人	30枚	纪州：荆水/按洪	绘画「庆の麒麟(决意)」
名人	40枚	和州：拓峰	绘画「景麟<平时の服装>全身」
大王	50枚	建州：亭袖	朱雀の羽

樽并べ

称号	通过条件	场所	报酬
无	在限制时间内把杯子	瑛州：尧天/固继	金
初级	移动到相同模样的地方	宣州：夏翠/惠冲	金
职人		纪州：荆水	绘画「升山」
名人		和州：拓峰	绘画「导かれて」
大王		建州：亭袖	

樽崩し

称号	通过条件	场所	报酬
无	はじき石头2个	瑛州：尧天/固继	
初级	はじき石头3个	宣州：夏翠/惠冲/兴轩	绘画「心を映す者(心镜)」
职人	石2个+苍猿	纪州：荆水/按洪	绘画「中岛阳子(惹かれあう心)」
名人	石4个+苍猿	和州：拓峰 お金	绘画「张清(惹かれあう心)」
大王	石5个+苍猿		黑曜石の珠





蹴鞠

称号	升级条件	场所	奖品
无	10回	王宫内：乐俊	つらら石
初级	30回	尧天：尚隆	婴石
职人	50回		绘画「奏王と奏麒」
名人	70回		绘画「延王<平时の服装>」
大王	100回		红玉の冠

エアホッケ十三点先制20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	台车一台	瑛州：尧天	风磷石
初级	大台车	尧天：尚隆	绘画「迷う心(心镜)」
职人	渍物石2个		绘画「户惑い(出会い)」
名人	苍猿ジャマ!		绘画「ぬくもり(出会い)」
大王	苍猿2只		日轮の腕轮

十二国パズル20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	在限制时间内完成	瑛州：尧天/固继/北韦	绘画「阳子组绘」
初级	问答问题	钪荩亳	绘画「乐俊组绘」
职人		宣州：惠冲	绘画「苍猿组绘」
名人		纪州：荆水	绘画「延王组绘」
大王		和州：拓峰/丰鹤/明郭	绘画「延麟组绘」

记忆ゲ十ム20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	札3枚	瑛州：尧天/固继/北韦	ヒナゲシ
初级	札4枚	和州：拓峰/丰鹤/明郭	绘画「好敌手(二つの路)」
职人	札5枚		绘画「宿命(二つの路)」
名人	札6枚		绘画「三人の少女たち」
大王	札6枚		玄武の指轮

轮投げ 轮的价格是5个20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	1220点以上	瑛州：尧天/固继/北韦	50钱
初级	3250点以上	宣州：夏翠/惠冲/兴轩	70钱
职人	4001点以上	纪州：荆水/按洪	绘画：「义军の将」
名人	4010点以上	和州：拓峰/明郭	绘画：「中岛阳子<袍衫>」
大王	5000点	建州：亭袖	

射的 箭的价格是5发20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	1200点以上	瑛州：尧天/固继/北韦	50钱
初级	2110点以上	宣州：夏翠/惠冲/兴轩	冰砂糖
职人	4010点以上	纪州：荆水/按洪	
名人	无	和州：拓峰/明郭	
大王	无	建州：亭袖	

十二国牌 20钱

称号	通过条件	场所	奖品
无	札40枚	瑛州：尧天/固继/北韦	金
初级	札55枚	宣州：夏翠/惠冲/兴轩	绘画「海客(运命)」
职人	札70枚	纪州：荆水/按洪	绘画「ケイキ(运命)」
名人	札92枚	和州：拓峰/丰鹤/明郭	
大王	无	建州：亭袖	

拆改修整 科普园地

『实用性为主
软硬件知识一勺烩』

计划总赶不上变化——这次北斗终于明白这句话的意思了。在准备区分组装EYETOY的文章的时候，去游戏店打探“行情”，结果竟然发现组装EYETOY竟然因为生产成本太高的原因差不多已经完全停止生产了，现在市场上的组装EYETOY已经基本上见不到了，专辑只好作罢，大家也可以暂时安心购买了。本栏目会随时关注这方面的情况，有什么“风吹草动”会及时给大家提供第一手资料，帮助大家识破JS们的阴谋。　　责编：北斗

本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

玉米的硬件乱弹4

文/玉米



火热的夏，冰冷的夏。

在过去的一段时间，平淡的生活当中，总有些东西能让你热血沸腾，也会有些事情让你静静沉思。在平淡的生活中，总是会有些事情让你难以忘怀……因为欧洲杯而昼伏夜出，因为HD loader而欢天喜地，因为DC模拟器而重温旧梦，在我看来都是幸福的事，也正是因为有了这些才让我们的生活不至于那么的平淡，而且时常充满着激情。

还是在过去的一段时间里,不能不提到一个名字：李可文，这个名字在七月份里不知让多少人因他伤悲,有多少人感叹天妒英才,这是中国模拟界的一个巨大的损失。但愿可文的精神永存,也希望更多的人能接过可文的枪,这里借电软再缅怀一次。

WE DIYer 紫雪访谈录

喜欢玩WE的各位玩家平常多多少少都会YY下一作WE会是什么样子，能达到什么样的高度，所以在BBS里时常就会看到诸如：“尤文的球衣换新版了，强烈要求KCET能做进去！”“小贝发型又变了！怎么新出的WE还是老发型，而且edit里都没有那样的发型！”“为什么荷兰队又不是实名啊！！而且脸型都不对，做得一点儿都不像！”

哪里有压迫，哪里就有反抗。你KCET不是不把球员相貌准确么，我改！你KCET不是不让球员及时转会么，我改！你KCET不是不能把球衣做成完全真实么，我再改！一直改到把WE系列和真实足球的这些元素完全一致才好，这样玩着才有乐趣，正因为接近真实，才会百分之百投入。

人们把这些以修改WE为乐的人称为WE DIYer。记得在WE6的时代，意大利的WEDOIT就让我们见识到了修改的威力，当时感觉那才是我们心目中完美的WE！到后来，WEDOIT出到3.0以后就象无音讯了，还跟那儿天天期待WEDOIT版的WE7补丁的我们当时无怨无悔地等着消息，等到WE7I都快出了，信心也基本就已经被耗光了，闲着没事儿又极度饥渴的一些玩家自然也就开始琢磨点儿什么了……自己动手丰衣足食这话一点儿不假。我记得也就是在那个时候，国内的WE DIYer开始逐渐多了起来，国内玩家的补丁也进入了群雄争霸的时期……

在这里，趁着WE8就要到来之际，玉米为大家介绍一位WE DIYer。WE7补丁lee7版本的发布者，WE的绝对死忠——紫雪，一个性格内向的WE男孩儿（其实说白了就是蔫儿坏……）。

玉米： 紫雪，你好，首先感谢你接受我的采访，可以问你一些问题么？

紫雪： 当然，非常高兴能在这里谈论关于WE的一些东西。

玉米： 是什么原因让你走向修改WE这条路的？

紫雪： 记得最早在论坛上发现有PS2 WE系列补丁的时候还是WE6时代（暂不讨论PS时代的WE补丁），大家都知道KCET WE系列一直都是全日文名单，搞得像我一样的日文痴们很是郁闷。也是一个偶然的机会，某天在网上乱逛时发现国外DIYer放出了一个全英文名单的补丁，使用方法写得很详细，下载后打补丁刻盘，名单英文做得很完整，当时着实的兴奋了一把（玉米：怎么说话的方式都很像我，哈哈），毕竟那会儿都是全手工修改名单，初次见识到了补丁的优越性后就痴迷于网站上不断搜集国外优秀的实况补丁，到后来补丁也就越来越完整。也就是在那段时间出现了不少关于WE修改的主题网站、论坛等，全世界的WE DIYer们共享资源，球衣、球鞋、足球、球场等贴图不断由大家完善，名单也不单单只是英文化那么简单了，还加入了最新的转会调整等。那阵子WEDOIT（一个知名WE DIY网站）几乎是每天必去的，我在那个时候还只是停留在分享国外玩家的补丁阶段。不过WE补丁这种东西并非盈利性质的，所以WEDOIT的规模也渐渐萎缩了，现在基本变成了一个纯BBS的网站，资源也少的可怜，更别提补丁更新了。到了WE7时代，系统的强大进化是有目共睹的，可很长一段时间也没有优秀补丁来完善未授权的WE，玩着总是有些距离感，于是我也就渐渐萌发了自己整合补丁的念头，毕竟补丁的贴图资源也一直都在不断积累，国内外DIY的教程也比较全面了……

玉米： ……原来是因为X急跳墙你才走到这条路啊，你认为修改WE游戏需要哪些必须的技术？

紫雪： 在早期，修改名单、数据部分需要对HEX十六进制的编辑器有些了解，如今就简化很多了，国外很多站上都会有很全面而且功能也非常强大的WE系列名单、球员数据的修改工具，像"WEditor"就是其中的优秀软件之一，就好像在游戏中edit一样方便了。

图形、贴图方面相对就复杂些了，这也是比较费功夫的一部分，需要修改者对Photoshop能够比较熟练的运用，球衣贴图一方面要参考真实比赛的照片，还要反复调整广告LOGO等的位置，由于手头的PS2只能识别CD-R盘片，所以每次做调整后都要刻盘试玩，为此也是糟蹋了不少盘片，记得当时足足废掉了一纸篓的CDR……

最终生成补丁时还要对文件的结构有所了解，利用源文件和修改后的文件做对比校验。更要对自己的补丁有强烈的负责心，把补丁放出去，如果还再出现刻盘失败或是出现问题的话，那不是找骂么……

玉米： 修改WE确实是比较辛苦的工作，我就是因为觉得太过麻烦加上我这人本身就没有什么耐心所以半途而废了-_-b，你在修改WE的过程中肯定也遇到不少麻烦吧？能给大家讲讲么？好让准备加入WE DIYer的朋友们在心理上有所准备。

紫雪： 我觉得麻烦之处主要是在修改贴图的时候，原来的时候导入工具是非常简陋的，球衣、广告牌之类的很多细节地方都应该加入透明效果，那时我对这些掌握不好，所以经常会出现的问题就是一帮没脖子的兄弟或是半透明人在足球场上飞奔，有时自己看着都觉得恐怖。

玉米： 我们都知道，制作补丁是完全没有回报的，那么是什么原因让你不断地推出新版本？

紫雪： 在当时就纯粹是为了自己改自己玩的，后来看到不少玩家一直期待会有更多版本的补丁出现，于是我就放出了补丁供大家测试，虽然当时放出的补丁错误和漏洞比较多，但是没想到放出后大家反应很强烈，也纷纷提出了帮助完善补丁意见，起初得到的网友们支持是最大的推动力，收集了一阵子意见后，然后再慢慢完善自己的补丁，后来也就自然而然地开始更新起自己的补丁版本，使其不断完整和完善，也成了一种乐趣。

玉米： ……那部分确实是体力活……，修改WE的玩家肯定都是对WE有着比较深的理解的，你觉得你的补丁和其它DIYer的补丁相比有哪些比较好的地方，有哪

GC D端子的连接方法：由于GC的D端子及色差端子都没有附加声音输出的纯视频用端子，所以使用这两种方式输出GC画面时必须另外再接上AV端子。注意AV端子的黄色影响讯号端子不必使用，只需接上红色与白色的声音端子。

些不尽人意的地方？

紫雪：我的补丁做到1.98（自己和朋友测试的版本）版本后就基本暂时停滞了，主要是个人精力实在有限……，相比其他补丁可能就是球衣部分更新的比较快吧（笑），很多新款球衣都做了细节的修正，1.97版本以后加入了中超国安的球队，自1.91版本后，将所有的球员能力数值改为原始值，方便大家对战、比赛用。

相对其他DIYer高手的补丁，LEE7系列补丁还是有很多需要改进的，比如菜单的汉化，尚未导入最新的转会等缺陷都是有待完善的。

玉米：最后和全国的朋友说两句话吧！

紫雪：补丁本身就是供大家来交流的，同时我也希望能及时得到大家的反馈意见，以帮助我把补丁不断完善。

还想说的是补丁并非盈利性质的，更没有收入、好处之类的，广大DIYer都是出于爱好制作的（当然那些D版商顺来卖钱的不算，并且据我了解没有一个D版商是跟补丁开发者合作的，黑心钱啊……），玩家们不要有什么不满就大肆指责补丁作者，就拿现在国内某实况DIYer高手做的全程中文语音的补丁来说，有谁了解这个工作量有多大？WE7I里面有成千条的解说词需要更换，每一条都要细心录制（配上语气感情）、剪辑，工作量之大可见作者的耐心细心。

举个简单的例子，WE7I出现后，由于载体换成了DVD，不少DIYer都添置了DVD刻录机，DVD-R的盘片市面上最便宜的一张散盘也要￥3元左右（质量很难保证），盒装盘一般都在￥7元左右（品牌的都在￥12以上），做一个更新补丁一般少说要费掉4～5张盘片，一个补丁从初期到最后的不断完善，浪费个20～30张也不是什么新鲜事，这些费用都是DIYer自己承担的，完全出于对WE这个游戏的热爱，还希望大家能给予补丁制作者更多精神上的支持……

玉米：……让你最后说两句，怎么一下子这么多的抱怨都出来了……在这里感谢紫雪在百忙之中接受了我的采访，也希望WE8出现以后LEE7版的补丁给我们带来更多的惊喜。

紫雪：谢谢！

PS2网卡和硬盘的其它用处

PS2 HD loader（以下简称hdl）的出现突然给了我们一个惊喜，因为hdl，一批人也开始加入了PS2网卡+硬盘的行列；因为hdl，一批人的光头被烧；也正是因为hdl，一批人把原本100多块钱的网卡卖到了200多；还是因为hdl，让一些喜欢瞎琢磨的DIYer有了更多的想像空间；最终，因为hdl，让我在被逼稿的时候有的可写……

前段时间出现的PS2 hdloader，因为PS2光头的娇贵让它出了名。现在PS2的玩家们终于可以在XB玩家前面说：不就是把游戏copy到硬盘里玩么，我的机器也行！！

在我个人看来，其实对PS2 hdloader本身的功能并不非常感冒，让我至于把游戏copy到硬盘里天天玩的游戏恐怕只有一个，那就是WE7I（大家看到杂志的时候应该已经是WE8了），其它的游戏直接用盘玩并没有什么不可以，打一遍就够了……（-_-，典型的伪非玩家），真正让我激动的是，hdloader只是一个开始，它是一个里程碑似的东西，在hdloader之后，相信会有更多的基于PS2网卡+硬盘的软件出现。

在这里我准备为大家陆续介绍一些基于PS2网卡+硬盘的其它用处……

不使用USB连接线来下载网上的游戏记录

我们都知道，网上现在有很多的PS2游戏记录来供大家交流，有时候玩游戏想偷偷懒的话就去下载一些超强的游戏记录，或是想看到游戏中一些隐藏的要素，都可以从网上找到相应的记录。在平常的情况下，下载记录都是需要先从网上把游戏记录down到PC机的硬盘中，然后通过一根USB线让PC与PS2相连来达成传输数据的目的；如果大家有PS2网卡和硬盘的话，大家又多了一种选择（我就是因为买了根假的BF-100C的USB线才用起这招……）。

所需硬件：PS2主机，PS2网卡，PS2用硬盘，CD-R两张。

所需软件：PS2用软件PS2Menu-K，PC用软件ps2save-builder，光盘刻录软件。

（1）首先我们需要烧一张PS2用PS2Menu-K，这个软件用处非常的大，它就好像windows下的资源管理器，有了它，我们可以对PS2硬盘和记忆卡里的任何文件进行拷贝、删除、整理。当然，它还可以用来运行ELF文件，不过在这里我们只用到它的拷贝功能。

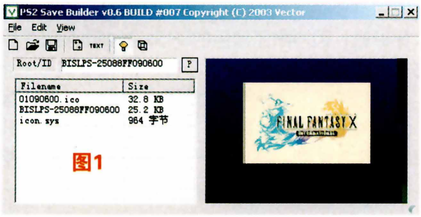


图1

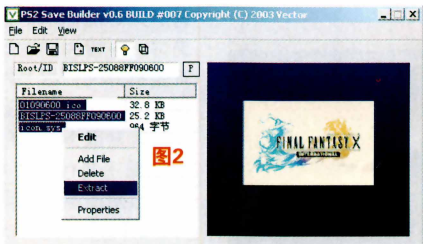


图2

（2）从网上下载任意格式你需要的PS2存档。

（3）下载完成后，我们需要运行ps2save-builder这个软件了，然后打开这个存档。（图1）在这里我们以FFX国际版为例，按图pic-save1所示，我们看到记录的ROOT/ID处显示为：BISLPS-25088FF090600，filename处有三个文件。

（4）在windows建立一个名为BISLPS-25088FF090600的文件夹，然后把filename下的三个文件释放到该文件夹里。（图2）

（5）把你需要的记录都按上述方法建立完目录后，就可以把这些建立的目录刻成盘了，刻录方法就是刻录标准文件的方法。（图3）

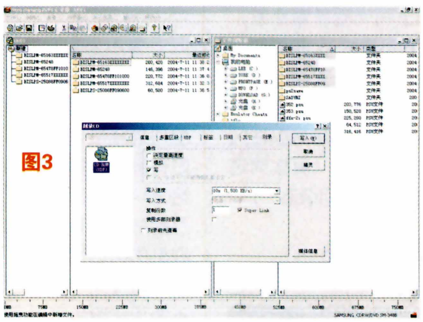

图3



图4



图5

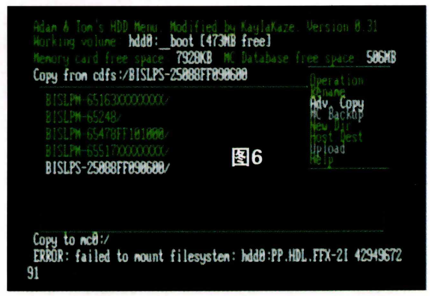


图6

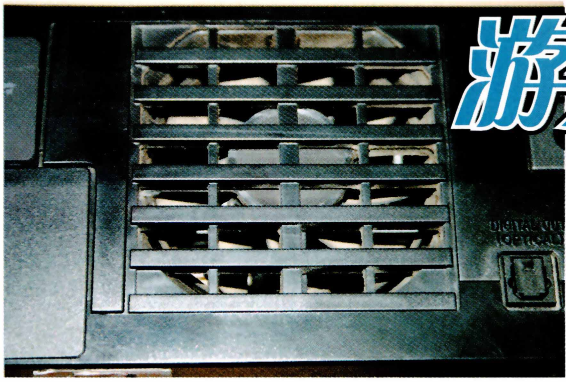
（6）把刚才刻好的PS2Menu-K盘放入PS2运行，进入主界面后按R1键选择MC0，也就是记忆卡(图4)。进入MC0状态后我们把光标停在./状态下按“三角”键，会注意到在屏幕下方copy to 那个地方会变成copy to mc0:/（图5），然后我们把我们刚才刻录的存游戏记录的那张盘放入PS2光驱，再按R1键选择CDFS:也就是选择PS2的光驱，我们会看到光盘里的内容。

（7）把光标停在你想往记忆卡里copy的目录后按手柄的start键，选择Adv copy。（图6）

（8）这时打开记忆卡的界面我们就能看到刚才copy上去的记录了！

好了，这次由于版面又满了，所以就只能先说到这儿了，大家去虐待敌人吧！下次见。





游戏机防尘与保养

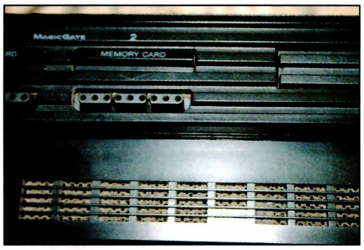
现在的游戏机翻新的居多，前几期杂志已经有介绍过鉴别的方法，不过纵使你买到了全新的主机如不加以爱护和保养，其寿命依然不会长久。目前的主流机种由于都是光盘游戏机，机器的核心部分就是激光头，所以相对以前的卡带式游戏机来说灰尘应该是目前主机的最大杀手了，由于灰尘在日常生活中不可避免，我们只好在主机本身上做文章了，下面介绍几款主流机种的防尘方法吧。

VGST.com－视讯游戏基地 深蓝LWL1123

PART 1 PS2主机保养方法与技巧

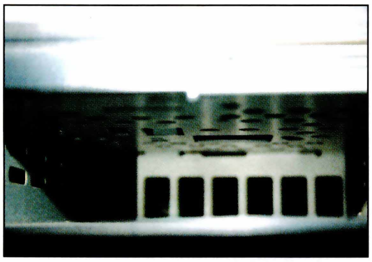
第一个是目前在世界上拥有最多数量的PS2主机，PS2的整体外观应该是目前所有主机中最棒的，不过或许是主机设计时存在了一定的失误，造成了主机只要在运行中，风扇就会不断的吸入灰尘。

试想你的主机长期处于这样的状态下能正常使用多久，所以对于PS2的保养是要注意多方面的，下面就是对于PS2主机保养的一些知识和建议：



↑用过一段时间的PS2可以明显地发现主机正面的通风口和背面的风扇已经积满了厚厚的灰尘，看上去就很脏。

主机尽量避免放置于灰尘较多的场所，更不能放置于比较潮湿的场所，最好是放在带有玻璃门的电视柜中，这样或多或少可以避免大量灰尘的进入。如发现风扇和通风口已经积满了灰尘后应该立即清理干净，可以使用毛刷之类的清洁工具，注意的是不要将灰尘误弄进主机内；如有条件可以使用小型的吸尘器，这样清理起来会比较方便些。不过这只是对主机外部的清理，要知道使用时间长了之后还是有必要对主机的内部进行一番清理的（需要有一定的动手能力）。

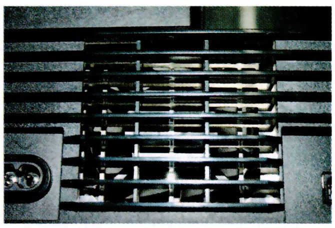


↑保养主机需要有一定的实践动手能力，因为这在日常的自我维护过程中是必须的。

首先你得打开PS2主机，先把主机的电源板部分清洁干净，然后可以拧开手柄插槽的螺丝，取下卡槽用毛刷清理干净。光驱部分由于有光驱盖遮挡着，所以灰尘并不是太多，不过时间久了也应该取下光驱盖进行内部清理，此时更可以取下风扇，配合着酒精棉花一起可以将风扇清理的干干净净（具体清洁光头部分请看前几期杂志）。

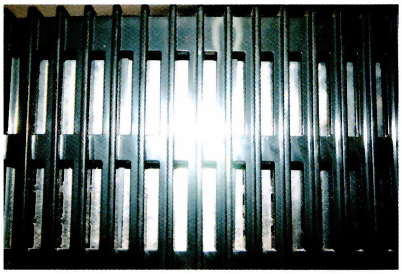
PART 2 XBOX主机保养方法

接着来介绍下XBOX，属于老美产物的XBOX在外观上比任何游戏机都要厚重的多，风扇的设计也还算比较的合理，不过还是有必要对XBOX来进行保养的。



↑尽管XBOX本身非常耐用，玩家们还是要注意日常的维护与保养。

XBOX本身并不会吸入太多的灰尘，不过主机的正面盖上倒是比较容易累积灰尘的，因为XBOX的机壳并不像PS2那样是平板的，所以在左右两边的细缝中都会积上很多灰尘，不过处理起来挺方便的，只要用毛刷就行，清洁完毕后有条件的可以给XBOX喷上碧丽珠等清洁剂，效果会更好。一段时间后可以打开主机外壳，给予内部清理，由于XBOX的构造像极了PC，要取下内部的各个零件都不是什么难事，可以很方便的取下光驱和硬盘，然后取下风扇，用酒精棉花擦拭干净就行了。XBOX的核心光驱倒是最让人省心的，一般来说无论是汤姆迅、三星还是飞利浦的都比较皮实，不像PS2的光头那么容易坏，所以也没有必要去费事清理了。



↑ XBOX的光头只需作简单清洁即可，主要清洁的地方也就是风扇以及外壳部分了。

PART 3 NGC及其它主机的保养

再介绍下SS、PS、DC、NGC这种揭盖式游戏机吧，此类机器也是最需要定期清洁，不过也是最容易清洁的，呵呵！因为主机只要打开仓盖就能看见光头，所以一般只要用酒精棉花把外壳先给擦拭干净，然后用干净的棉签蘸上少许纯净水轻轻的擦拭光头透镜，反复擦拭几次就行了，然后再读游戏会感觉到读盘顺畅许多哦。

PART 4 掌机的保养

掌机是最容易脏的主机，也是最难保养的主机。对于GBA来说，最重要的就是镜面，要知道原装的镜面目前可是还没有卖的（不知道小神游今后有没有此类的配件卖）。所以最好给GBA的镜面贴上原装的保护膜，千万别贴组装的那种，那只会害苦自己；联机的端口比较容易脏，经常给它清理，这样用对战线的效果就比较好，不要让它给氧化生锈啦。SP的话镜面是得到保护了，不过在游戏的时候还是要避免唾液等沾上屏幕，有条件的话也可以给SP贴上原装的保护膜，手汗多的朋友可以给机器装个保护套，因为除了黑色的SP外其他颜色的SP都会发生掉色的情况，手汗多的就更难免了。



↑掌机按钮与细缝中的污垢我们只要用常见的牙签剔除并用卫生纸轻轻擦干净。

好好保护自己的主机，我自己的SS已经用了9年了，PS也7年了，这2台古董都还很健康呢，DC、PS2、XBOX更甚，从来没有为一台主机换过光头什么的，全都是保养的结果哦。好好保养，相信你的主机也能活得的更长久。

PS2 金手指 使用效果实例讲解（一）

在PS2普及的今天，其修改的神器：金手指，大家都不会陌生吧？我认为应该让广大的玩家们彻底的接触和了解她，不管您是资格老的大玩家还是刚刚出道的游戏者，我们都会为您揭开金手指神秘的面纱。本期是围绕次世代主机PlayStation 2（以下简称PS2）修改游戏实例做一个简单的介绍，也会附带近期2款热门游戏在修改过程中的截图效果做一个案例分析。

炼金术士伊莉斯的工作室：永恒玛娜

原名:イリスのアトリエ エタ-ナルマナ　机种：PS2　厂商：GUST

先谈谈《炼金术士伊莉斯的工作室：永恒玛娜》这个游戏，在下面几幅截图中可以让大家知道修改了游戏里几个很重要的功能；游戏时间为零：这个功能修改后我们可以见到无论游戏进行多少，时间都是不会增加的，作为一个RPG游戏评价的游戏消耗时间上，修改后无疑是很有帮助的。所持金钱最大，不管是现实还是游戏中都是很重要的，特别是在传统的RPG游戏一里，钱是必不可少的。用了以上密码修改后钱就是最大了。在这2个因素中我们是直接找到此游戏内存地址中管理时间和金钱的寄存器代码，直接先修改再琐定为我们需要的值，那幺就可以达到上面的效果。

战斗后ExpMAX：这个是传统的RPG游戏过程中梦寐以求的功能，为了能让游戏里的角色所向无敌而花几十甚至一百小时的炼等级，这个只需要一次战斗就能有很长时间的效果；元素变动でMAX：在这游戏里，作为一个炼金术士，必然要搜集很多元素；通过获得的元素很少而且很要时间的，但是用了这效果后只要获得一个元素就可以马上MAX了；敌一击死：在RPG游戏里经常遇到的敌人犹如潮水，但是往往是这样才能使游戏有很大的乐趣。这密码效果可以在战斗的状态中把任何的敌人都一击死。就连BOSS也一样；这3个功能码就是找到了此游戏内存地址中管理以上3个功能的代码，在寄存器中比较，比较后去控制一个程序，程序会强行把修改后的数值赋予寄存器，只要把原先的命令变为空之后，不管他们大小关系如何，只要游戏里数值一变动，程序就马上给到寄存器，从而达到我们修改的目的。

游戏编号：SLPM_655.94	测试金手指工具：Xploder v4 Professional
密码格式：Raw/Xploder	主码：902C3904 0C0B6F8B

◆所持金：20F690B8 000F423F

不管是现实还是游戏中都是很重要的，特别是在传统的RPG游戏一里，钱是必不可少的。用了以上密码修改后钱就是最大了，并且不减。即999999。

◆游戏时间为零：20F690BC 00000000

这个功能修改后我们可以见到无论游戏进行多少，时间都是不会增加的，作为一个RPG游戏评价的游戏消耗时间上，修改后无疑是很有帮助的。

◆战斗后Exp MAX：20148E68 0040100A

这个是传统的RPG游戏过程中梦寐以求的功能，为了能让游戏里的角色所向无敌而花几十甚至一百小时的炼等级，这个只需要一次战斗就能有很长时间的效果。是不是大大"节约"了时间呢?

◆元素变动后MAX：2016282C 34020064

在《炼金术士伊莉斯的工作室 永恒玛娜》这游戏里，作为一个炼金术士，必然要搜集很多元素；通过获得的元素很少而且很要时间的，但是用了这效果后只要获得一个元素就可以马上MAX，是不是也是节约时间的呢? (^-^..)

◆敌一击死:201C379C 7E800030

在战斗的状态中把任何的敌人都一击死。就连BOSS也.......-_-b汗.....



↑金钱是999999,呵呵,这下成富翁了。



↑啊，这么快啊！已经不能再升级哦。



↑很多元素哦，这下好办多了！

超级机器人大战MX

原名:ス-パ-ロボット大战MX　机种：PS2　厂商：BANPRESTO

接下来谈谈《超级机器人大战MX》，这里我们修改的金钱MAX和战斗后PP 9999；和上面提到的《炼金术士伊莉斯的工作室：永恒玛娜》的修改方法是相同的道理。战斗后经验值大量计算，是和下面谈的方法一样。最后的机体状态和武器改造15级全开就不同了，实现要找出相对与隐藏要素开启的程序，找到后必须琐定到任何时候可以开启，并且不影响游戏的进程。

游戏编号：SLPS_253.45	测试金手指工具：Xploder v4 Professional
密码格式：Raw/Xploder	主码：9034C92C 0C0DA86C

- ◆资金变动后 99999999：20337300 00000000
- ◆战斗后击坠数 999：202393cc 00000000
- ◆战斗后PP 9999：2023962C 00000000
- ◆战斗中气力不断增加：20239168 00000000
- ◆战斗中EN不减：202386C0 00000000
- ◆战斗中弹不减：202388B8 AFA00004

机体状态和武器改造15级全开：

20332E40 2402000F
20332E6C 2402000F
20332E94 2402000F
20332EBC 2402000F
20332F0C 2402000F
20332F30 2402000F
20332F58 2402000F



↑金钱最大和击坠数 999的效果,金钱非常有用，在升级时需要大量的资金才可以。



←PP是用于能力上升和特殊技能修得的，密码制作方法和上面两个密码方法基本一样，也是最大值修正的方法，这里去修改相应的Mov语句即可。

全部强化部件99：

4044A02C 00240001

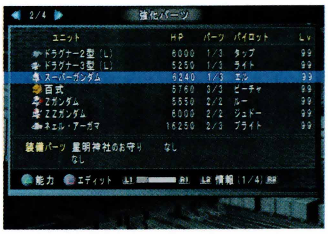
00000063 00000000

首先在战斗画面时不使用下面的密码进行中断存盘，重启后使用这些密码，并以Continue的方式读取战斗记录。战斗结束之后在指挥中心以正常方式存盘。再重启后不要使用下面这些密码,并以Load的方式读取进度记录才能生效。





↑很快完成了全部机体的改造，再厉害的敌人也不怕了！改造完毕以后尽量不要再开启此密码。



↑全部强化部件99，快点装备起来吧。

本次图片讲解的目的在于让大家对金手指修改游戏有个大致的了解，这些图都是在实际修改过程里所显示的效果。金手指可以让一些不可能实现的想法或者梦想——在游戏里出现,使大家在游戏的过程中玩得开心,放松。比如超级忍；可以修改为在空中无限的跳跃；山脊赛车的无限加速；三国无双的穿墙等等......都是很有趣的。这次也大概涉及到一些技术问题，有这方面感兴趣的玩家想进一步了解方法的，我们随时都欢迎您！最后我们Fullcodes.com全体人员祝大家在这个炎热的夏天玩得开心！用金手指来体会那凉爽的感觉吧！

文/ www.Fullcodes.com

编者注：虽然利用金手指修改游戏为许多游戏高手所不屑，不过金手指的使用和制作本身还是有不少的学问。希望通过这次系列讲座让大家对金手指有个全面和深入的了解，如果有什么建议和意见的话都欢迎来信交流。



↑利用3D软件可以制作出非常漂亮与真实的特效，最终幻想中超华丽的画面就是杰出代表之一。

3DCG的制作过程(七)

——特效制作篇

■文/朱峰

制作场景中的特效制作需要作者十分细心的观察以及多多进行练习和探索，多看好的作品会增加很多新的想法。作者本人刚刚玩过最终幻想，并对里面无数华丽的特效不得不感到佩服，也希望能够早一天看到中国自己的最终幻想。如果你有什么3DCG方面的问题希望与我联系。我的Email：JLTVPPB@2911.NET 如果您对本次讲座有什么建议都可以给我来信。

在CG的制作过程中，特效的应用几乎无处不在，比如最近看到的好莱坞大片《后天》里面那呼啸的龙卷风，和那些汹涌的巨浪洪水，这些都是通过3DCG制作出来的。这些3DCG特效一次又一次地带给人们震撼的效果。如何来实现这些漂亮的效果是很值得3D从业者学习和掌握的。说到3DCG中的特效，它的范围实在是非常的广，既有烟、火、水、雷电等等自然现象，也还包括各种物体发光，太阳光晕等等效果。

比如我们拿《鬼武者3》中的一段画面来分析一下，左马介用刀砍杀敌人的镜头。左马介挥刀的过程中刀会留下一道刀光，也就是刀的痕迹，左马介的脚下会踏出一些尘土，刀砍到敌人时会发出一道闪光，敌人身上会溅出一片血光，这些血溅到墙上还会慢慢地流下来。尽管是一个简单的短镜头。但里面却一连用了很多个特效。使整个画面更加真实而且华丽。可见，特效的应用是如此的广泛。



↑左马介挥动宝刀斩杀敌人时带起的弧形刀光就是特效的例子之一，虽然简单，却能让玩家有强烈的代入感。

通过粒子实现特效

那么如何能够实现这些华丽的特效呢？首先我们来讲一下最常用的一种方法：粒子效果。粒子效果可以帮你实现大部分的特效的工作。下面我们就来一步一步地进行分析讲解。

◆粒子在3D世界中是一个一个的点，我们首先需要安置它们。比如左马介脚步留下的尘土，我们就应该让它们在脚下发射；对于砍到敌人身上溅出的血，我们则应该让它们在敌人身后发射。发射的地点可以是一个点也可以是一个体积。这样我们就可以来制作雨、雪等大范围特效了。

◆我们可以控制这些粒子发射的时间。比如想要制作一堆子弹扫射到墙面上，我们可以让每一发子弹只要是碰到墙面就会留下一个弹坑，并且崩出一些烟雾，无论子弹多少都会重复这个动作。

◆然后，我们可以控制粒子的运动，给它们加入各种力量。比如加入施转力的话就可以制作出龙卷风；加入风力的话就可以制作漫天飞雪；让粒子据有粘力的话就可以制作出水的效果。我们可以任意地控制这些粒子的走向，让他们按照我们的想象来运动。说到这里我突然想象到了童话世界的魔法师，大家有没有发现控制粒子的工作很像魔法师所做的工作？看来做3DCG的确是一项奇妙的工作啊。^_^



↑特效在电影与游戏中的应用已经越来越普遍，其逼真的效果让人们不得不佩服。

◆随后我们就可以来控制粒子的属性了。最常用的一种是贴片的方法。让每一个粒子都永远面对着摄像机，无论你从哪里看，这些粒子片都会面对着你。比如每一个粒子上贴上一棵树的贴图，让它在一座山上发射，那么，我们就会看到一座长满树的森林。无论在哪个角度看，树都会面对着你。用这种方法渲染的速度是最快的，在游戏中出现的也最多。在粒子上面贴上不同的图像就会实现不同的效果。比如贴上白色的烟，就可以制作大片的云彩；贴上黄色的烟就可以制作尘土的效果；贴一个水泡，就可以制作水中的水泡；贴上花瓣，就可以制作樱花飘落的效果。发挥你的想象力，你可以实现各种各样的效果。

◆如果你想得到更加真实的效果，3D软件也可以让你的粒子更加真实地渲染出来。3D软件可以让一个粒子成为一团烟雾，而且从各个角度看都不会有破绽。但是缺点是渲染的速度比较慢，该手法在CG电影中用的比较多。这种技术就算是制作一大团蘑菇云，效果也会非常真实。



↑爆炸是游戏中最常出现的特效，非常考验美工的能力。



↑鬼武者3中最后本能寺之战时的经典画面，房屋燃烧的效果做得非常真实，跳动的火苗在疯狂地吞噬一切。

粒子的属性是多种多样的。让它长出一条尾巴，就可以做出像鬼武者中吸魂的效果了；另外还有一种属性，就是把距离比较近的粒子会连在一起，再加上水的材质，这样就可以实现水的效果，比如把一瓶可乐倒入杯子里，甚至可以实现洪水涌入城市里的效果。

对于水的模拟，你甚至可以实现一滴墨汁滴入水里扩散的效果。尽管这些效果想象起来很神奇，但在3D软件中的确能够实现。说到这里有一件事不得不提，在飞机制造业里通过这种方法可以实现对飞机流线性的测试。哪里会发生乱流，风流到哪里会受到阻挡等等都可以通过3D软件来进行模拟分析，相当简单方便。

游戏中常见的特效

我们再说回到3D特效中去，除了粒子效果，还有很多各种各样的效果来实现画面中的特效。

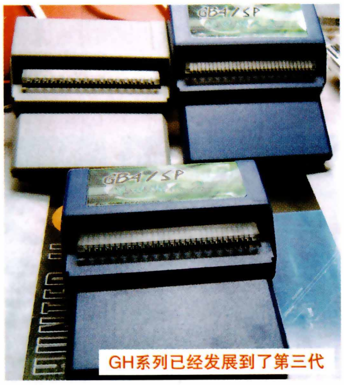
我们玩VR战士时，有一个雪地的场景，踏上去地面就都会留下痕迹。这种效果计算起来并不难，但却给人一种很真实的感觉。

在刀锋的走向痕迹上生成一个面片，再在上面贴上一张贴图就会实现挥刀时刀锋的效果，这种效果在游戏中经常会看到。在KUNOICHI中女主角身后的两条丝带更是把这项技术运用到了极致，给人感觉相当地美！

还有一些效果，比如鬼武者中人走过水面会留下波浪，马里奥在被泥水攻击后身上会沾上泥土等等这些各种各样的效果可以让人感觉到制作人的细心。

GBA 金手指卡 游戏猎人V3

以前电软给大家介绍过GBA金手指：游戏猎人2代（Game Hunter V2），现在圣嘉公司已经推出了新的版本。作为目前市场上性价比非常高的一款全中文金手指，GH系列得到了不少SP玩家的好评。V3主要是同步了ROM的号段到1400＋，内置的游戏达到了惊人的758款，这与V1的500余款和V2的600款相比，多了不少。



GH系列已经发展到了第三代

GHV3在使用上，没有任何变化。以前阿天在杂志中向大家做过较为详细的介绍，但由于这回收到的样品卡是“纯工程级（未上螺丝）”，因此出现了一点问题——不过阿天还是会如实向大家禀报——同时这里重申了一些使用上的注意事项，并将GH系列金手指卡拆开，供您参考。

游戏猎人系列金手指卡的特点

1、闪存处理方式，无电池损耗，数据更安全，版本可升级。
2、自动识别游戏卡带，自动找出对应此游戏的密码。
3、游戏的主码由GAME HUNTER自动分析并给出。
4、内建758种游戏的密码，可再保存200款游戏以上的密码。
5、标准的“地址：数值”的密码格式(8位数字：2位数字)，同一组密码可使用于游戏猎人全系列或VBA等GBA模拟器上。
6、系统复原功能。

测 试 过 程

这次阿天拿到的是原厂第一块样品卡，配合正版“玛莉A1”使用，发现这块V3无法自动加载其内置的“玛莉A1”密码——这令阿天十分费解，因为手头的V1和V2在使用上完全正常——这与上次测试SMS2时多少有些相似，当初阿天的GBASP无法完美使用SMS2，SP也被原厂拿走检查——后来得知原因是“少量美版SP硬件不支持复位，所以无法使用SMS2的一键复位超级功能……”，而这种SP又不巧被阿天赶上了。



↑实机测试器材，两盘卡带全部失效。

当然对“金手指V3”的测试过程还是得按规矩来，BUG则应该由圣嘉方面尽快完善。本来想用最新的XG2T PLUS烧录一个游戏，然后去测试V3的通用性，而实测中发现：由于XG2T的主菜单还要负责SMS管理的缘故，所以无法使用“GH游戏猎人”系列。幸运的是，普通的XG、EZ烧录卡(初代卡)都是可以使用的。

因此才用回“玛莉A1”，可又发生了前面叙述的一幕，自动搜索V3内置的玛莉A1密码，全无效果，屏幕呈现出“没有找到”的字样，强行进入游戏画面，触敌即死。这期间，阿天还以为V3对游戏的名称解析有误，所以特别使用了SUPER MARIO这个“KEY WORD”来搜密码……可谓一波三折——其实，内置了758款SP游戏金手指的V3，没道理不能自动加载“玛莉A1”的CODE的(后来大家都怀疑是阿天这块“PROTOTYPE V3”的问题)。怎么办呢？只好手动加载密码喽！

查得VBA格式密码——玛莉A1：

HP max 03001111 63　　**HP lock 03001C26 3F**

OK，立即通过主MENU的“密码管理”选项，进入子菜单：1、“新增游戏”(确定游戏名，并搜索主码)→2、“新增密码”(分别输入上面的两行码)，即可完成金手指码的输入。然后按提示存盘，在密码显示画面确认后，即可按START自动进入游戏，结果玛莉刚从天上掉下来就是大胖子形态，碰着敌人后也不掉血——游戏改造成功了。



←包装上面的758标志，表明了内置码的游戏数量。

需要指出的是，阿天这块V3在搜索“SUPER MARIO”关键字时，出来的是玛莉A4的全套金手指码，而不是玛莉A1，问题就在这里。大家在使用正式版V3时，应该先通过主菜单上的“搜寻密码”功能，来判断V3是否内置了你正想玩的游戏。在搜索时，V3将智能解析出游戏的“标准ROM名字”，并给出密码，大家确认了自己想要追加的CODE之后(将各行不同的功能码前面的“笑脸”变成“哭脸”，则此行功能在游戏中将被关闭)，按START即可摆平这款游戏。

游戏猎人使用注意事项

1、在主菜单上，通过“搜寻密码”功能来寻找某些指定的游戏时，可完全输入或部分输入游戏名称——假设要寻找ROCKMAN WORLD这个游戏，你可以完整输入ROCKMAN WORLD以快速地找到此游戏，或者输入ROCK列出所有ROCK开头的游戏，亦或输入“R”字母来列出所有R开头的游戏。但有一点需要注意的是，输入游戏名称里的“中间字符串”如MAN或WORLD的话，将不会找到ROCKMAN WORLD这个游戏，而是会搜寻到以MAN或WORLD开头的游戏。在关键字的使用上，大家试几次就知道了。

2、当确定要启动的密码数量之后，按下START开始游戏时，此时需要稍等一小会儿，待GHV3处理完相关的数据后，方能自动启动游戏。我们使用V3时需要“等待”的地方还有诸如“搜索主码”等处。还好时间都比较短，大概也就从几秒钟到十几秒钟的样子。重要的是，这个时候大家不要关机，否则可能会引起“数据丢失”或其他后果！

3、主菜单的“管理密码”子菜单里，玩家可以完成对新游戏及其密码的“建立、修改、删除”，就好像对数据库进行操作一样。只是对于GH内建的数百个游戏，玩家是不具备改动或删除的权限的。

4、游戏猎人常用的几个键就是A和B，A是确认，B可以恢复一步(取消)。而L键和R键当我们编辑16进制的密码时，控制小键盘时可能会用到。

5、有时因为操作不当、死机或者电池电力不足等原因，可能会引起游戏猎人所储存的数据混乱，发生此种状况时即可利用“格式化”功能快速恢复出厂时的设定。此功能仅用于复原内建的金手指码，所有自建的密码将全部消失！格式化方法：在开机画面字样尚未结束前按住“A+B+L+R”不放，直到画面出现FORMAT的字样时，即表示正在恢复出厂设定。约一两秒钟之后，FORMAT字样消失，数据恢复完毕。


→装备了GH的SP好像有点大？

文/阿天

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 两款热门商品暑期限时半价促销!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011 邮购电话：010-64472177

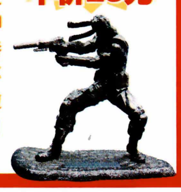
每张汇单邮费一律10元!



原价49元
半价24.5元

从即日起至2004年7月31日(以邮戳日期为准)，次世代商城特别为读者准备了二款特价商品进行半价促销，一是由深圳圣嘉电子特供的GAM 4M记忆棒，二是为电软十周年庆典特制的合金装备索利德全金属雕像(不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》)。机会难得，不要错过！8月1日起这二款商品即恢复原价。

原价50元
半价25元



圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258 特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 半价：24.5元



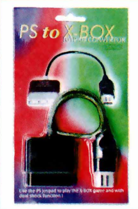
●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012 价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023 价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225 价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034 价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247 价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124 价格：29元



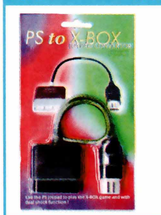
●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023 价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

PS2专业级五头分量线
编号：1179 价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045 价格：39元

●全功能实现●内置钮扣电池



GBA三小时电池包连变压器
编号：1146 价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机
编号：1214 价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013 价格：16元



GBASP便携包
编号：2024 价格：25元



SP防划防震套
编号：2057 价格：19元



PS2垂直座
编号：2068 特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014 价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元



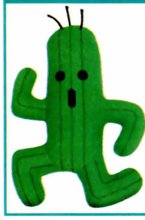
●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016 价格：36元



●《最终幻想》里的人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027 价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

合金装备索利德全金属雕像
编号:5038 半价:25元



●电软十周年庆典活动特制纪念品(不捆绑《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》)。

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号:4374 特价:19元



●出口产品,全金属炼制,总长约9CM,做工一流

钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号:4453 价格:59元



●钢之炼金术师热门人物大集结,出品产品,做工精细

哈罗金属胸针
编号:4385 价格:24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗,直径约2.2CM,附精美胸针扣

哈罗香味手机座(红色)
编号:4341 价格:25元



●高约9CM,带香味,造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号:4352 价格:25元



●高约9CM,带香味,造型可爱

全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色:小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

猎人玩偶五件组
编号:4408 价格:39元



●塑胶材质,高约8CM,头部可动

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
特价

编号:4396 ~~市场价:80元~~ 特价:48元



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
特别推荐

编号:4330 价格:49元



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型,人物高约4CM

棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男,人物高约5cm

犬夜叉手机挂饰四件组
编号:4329 价格:39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙,陪伴你的手机左右

小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元



我要铜锣烧!

●高约13cm,可存取硬币

小叮当玩偶六件组
编号:4442 特价:29元



●小叮当的各种超可爱造型,高约6cm

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
特别推荐

编号:4420 价格:45元



超卡瓦依!第二代登场!

●塑胶材质,平均高约6cm

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161



火影忍者钥匙挂饰六件组
编号:4431 特价:29元



●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物,平均高约6cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐,魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4105 编号:4116 编号:4127



头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm,银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元



●高约9cm,可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元



●超大尺寸,直径约17CM,厚约5CM,是实用品更是艺术品

美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合:月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮,高约10cm

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备

网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 价格:49元



●出口产品,做工精致,网球拍和人偶可分离,一物两用

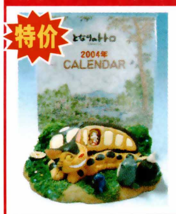
阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



阿童木两款,小兰一款!

●出口日本原版,做工精巧

龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元



●出口日本原版●附2004年历,高约18cm,透明相框可换相片

千与千寻万年历
编号:4307

~~市场价:160元~~
特价:99元



●千寻的魔幻世界真实再现,无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计,出口日本原版,精致做工让你爱不释手!
●高约10cm

特价限量抢购中!

名侦探柯南可动玩偶
编号:4262

特别推荐

~~市场价:210元~~
特价:149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品,柯南全身关节可动,高约17cm,外衣还能脱下来,内穿背带裤,另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板,是不可多得的柯南收藏精品。



异度神域圣传

XENO神话——异度系列游戏回顾

缘起～～～2001年，恒久的太阳照在了东非肯尼亚的土地之上。图尔卡纳湖，这条曾经孕育着人类文明的湖泊，目前正在展开着一场发掘工作。增田博士看着工人的忙碌，双眼之中的期望和欣慰掩盖住了层层不安的预兆。他并不知道，他将开启的会是怎样一个未来……

一个金色纪念碑从湖地冉冉升起，当安上秩序的罗盘之后，种种变异像惶惑的风暴顷刻席卷了发掘现场。它所形成的狂风暴岚，谁也不会想到，发掘出的这个名为佐哈鲁（ZOHAR）的物质，自从39亿年前来到地球之后，就一直在左右着人类历史的阴影部分。而直到它被发掘出的这一天起，人类今后万年的变迁、离乱也自此产生……

异度装甲 XENOGEARS

——发售日：1998年

系列的第一作，庞大的设定奠定了整个故事的框架。作为故事设定第五部的该作，因为出色的游戏系统，复杂而动人的剧情使其成为PS上的经典RPG大作。然而，也正是因为复杂浩繁的世界观设定，使许多玩家根本无法理解XENO的世界，高桥哲哉创造的异世界使很多接触过该作游戏的玩家都一头雾水，要想完全掌握异度的世界观，必须从头了解整个六部曲故事的发生。

第1部 星间战争

西历2001年，一次发掘工作中发现了名为“佐哈鲁”的物质，经研究发现，这一物质早于宇宙诞生之前就已存在。由于当时的科学根本没有办法完全解析这一神秘物体，只能从其周围发生的磁力空间产生的异常，将其取名为磁力异常物质MAM（Magnetic Abnormal Matter）。研究计划由于科学力的无法达到，一度搁浅。

西历２５１０年，日益贫脊的资源和极度恶化的生态环境使地球人类开始进行宇宙移民计划，组建枢机院并将年号改为ＴｒａｎｓｃｅｎｄＣｈｒｉｓｔ简称Ｔ．C历。

T.C历００１６ 全人类搭乘移民船离开地球。由于佐哈鲁的影响，地球周围宙域发生空间变化，地球被弃置，被称呼为“旧耶路撒冷”（“逝去的耶路撒冷”Lost Jerusalem）。

T.C历０２９４ 在M24猎户座星团发现适合于居住的行星，正式定居下来同时命名“新耶路撒冷”(Neo Jerusalem)，人类开始向此星球移居。

T.C历０２９５ 星团联邦正式组建。枢机院被正式成为联邦的统合组织。

没有历史记载的空白的4500年。

T.C历４７４３ 枢机院作为中枢机构，从处理边境的摩擦冲突、民族纠纷和宇宙海盗职能上升为发动进一步宇宙战争的国家机器。考古学者“拉”（埃及的创世神），在古代宗教信仰者运输文物的“巡礼船团”的舰内发现了来自于旧耶路撒冷的遗物MAM（佐哈鲁）。

T.C历４７５１ 在ＭＡＭ研究过程中，发现了“事象变异理论”。其基本理论为佐哈鲁能够通过操纵时间轴倾斜的方式将人类所处的宇宙这一视象平面产生迁移，从而增长了人类愿望等等能动主体在事象上的映射，制造出足以毁灭宇宙的巨大能量来。“佐哈鲁计划”正式启动。

T.C历４７５２ 宇宙间纷争激化，正式爆发了Ｕ－ＴＩＣ机关和米尔奇亚之间的纷争。

T.C历４７６５ 进行“佐哈鲁计划”的星球神秘消失（另一说是发生在4752年，而这一年则发生了机器人的暴走事件）。星团联邦开始着手回收飘浮在宇宙空间中的佐哈鲁。

T.C历４７６６ 成功将控制系统“卡德摩尼”Kadamony植入佐哈鲁。然而，有关这一次连接工程当中的卡德摩尼中枢端子“佩索纳”（Persona）的来源，相关的开发记录以及佐哈鲁本身的解析还全部都是未曾公开的谜……与此同时，为了早日结束宇宙纷争，恒星间战略统合兵器“迪乌斯”（Deus）完成，“佐哈鲁”被作为主动力炉而实施连接。

T.C历４７６７ 第四移民星轨道上的工业卫星上展开了“迪乌斯”与“佐哈鲁”的正式连接实验。但两系统同时失控，并自行展开对第四移民星的攻击行动。ミクタム星系几乎覆灭。星团联邦付出极为巨大的代价才使“迪乌斯”得以控制，并且将其重新分解。因为担心这一系统再次失控而带来更大的灾难，星团联邦借助移民船“艾尔德利吉（Eldridge）”装载，运往其他星球。同时艾尔德利吉号上还搭载了在这次失控事件中失去家园的难民。

T.C历４７６８ 宇宙空间中，理应被封印的“迪乌斯系统”再次自行启动。“迪乌斯”（佐哈鲁）控制了艾尔德利吉的主引擎，强行向“逝去的耶路撒冷”（即地球）驶去。艾尔德利吉舰长让难民逃难的打算被“迪乌斯”妨碍而以失败告终。绝望之余，舰长启动了自爆装置，全舰炸毁。残骸受到引力作用就近陨落在附近的一颗星球上。这时和母亲同在船上的难民少年亚伯（Abel）被疯狂冲向救生船的人群冲散，慌张之下，无意间走进了“佐哈鲁”的格纳库，被动与“佐哈鲁”发生接触。而对母亲





强烈的思念，也使得“佐哈鲁”部分能量结合到亚伯的意愿当中，亚伯成为唯一一个幸存者。

异度传说 XENOSAGA 全篇就发生在第一部的“星间战争”时期

T.C历4767 与佐哈鲁转移同期，联邦海军师团117舰队沃格林德号Woglinde在回归航程中受到了“格诺西斯”Gnosis（也即巡礼船团）的突然袭击。因佐哈鲁引起的格诺西斯现象大幅扩散，也正式拉开了异度传说三部曲的序幕……

第2部 原初之刻

0000坠落在未知星球上的“迪乌斯”开始启动自我修复计划。以电脑卡德摩尼的中枢素子为具体方案，生产出作为终端活动的生体素子（即指“人”），并且依靠这些非自然人对散落在星球各地的“迪乌斯”部件进行回收，并以生体素子自身作为“迪乌斯系统”再构筑零件，整个计划历时10000年。最初的“人”米安(Miang)自此诞生。其后诞生的是天帝该隐(Cain)及加泽尔(Gazel)法院13人众随后产生。但是因为亚伯的存在，“迪乌斯”通过“佐哈鲁”产生“人”的过程受到了干扰，使得米安分化

为：以母亲身份保护亚伯的“艾蕾海姆”（Elehayym）和为“迪乌斯”再构成计划服务的米安。在与生俱来的意愿之下，不久艾莉海姆就找到了亚伯，而米安则率领该隐等人开始量产所谓的终端生体素子——人。

０010　被“生”下来的人都将天帝该隐当作神来崇拜，而因为脑海里一直留藏着移民船坠毁事故的记忆，亚伯对此表现出明显的反对态度。从而亚伯被视为该隐第一大眼中钉。

００11　为保护遭该隐暗杀的亚伯，艾蕾海姆牺牲。但由于艾蕾海姆身上带有米安的人格，该隐受到亲手弑母的刺激，逃脱了米安的洗脑控制。一切事态都在其后平静，米安队属于自己一部分的艾蕾海姆的死亡没有任何的表现。亚伯直到最后也没有能够颠覆人们对该隐的盲目崇拜，不久就死去。但是作为佐哈鲁的接触者，亚伯的身躯虽然消亡，但接触者的记忆并没有消失，而是通过转世（遗传）这一手段让另一人得以继承。随后不断循环，其记忆永不消亡。与艾蕾海姆几一的转世达成命运的连锁。

第3部　“塞波姆文明”

6055　这一世的接触者“金姆(Kim)”出生，同样，作为对存在，艾蕾海姆也在同年出生。

6077　经过漫长进化，正处于塞波姆(Zeboim)文明的人类在基因上存在缺陷，无生育能力的女性出生率极高，而且一直呈上升趋势。如此下去，人类将要面临人口锐减甚至消亡的威胁。金姆在联邦大学发表了超高精度分子纳米技术(Nano-technoledge)理论，通过这种技术有望能够对具有先天缺陷的人体基因进行修正。但是这被当时宗教之下的意识形态视为“对神的亵渎”，没有能够被人们所接受，金姆本身也被视作一个异端。

6078　对于身为“太母”的米安来说，满是基因缺陷的人类很难达到合格生体素子的要求，毫无价值可言，抹杀他们的存在毫不可惜。身为时间控制者的米安，就此将地上的人类引向毁灭的核战争。

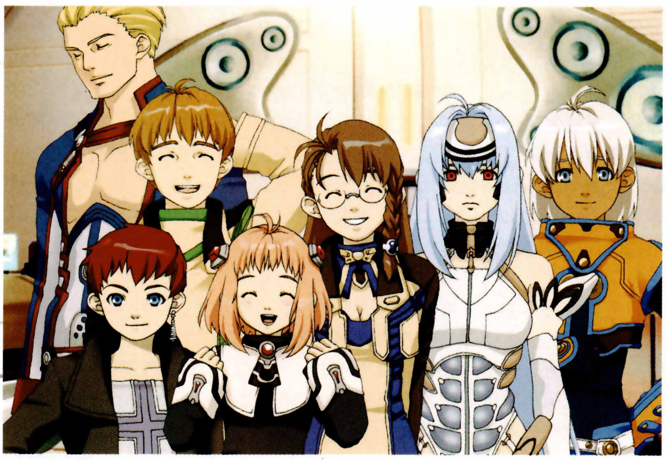
6079　金姆与艾蕾海姆邂逅。

6081　由于米安的诱导，国家与国家之间的关系恶化。部分意识清醒，察觉到事态危险性的人们组建了名为“拉比尼”的反政府恐怖组织。与此同时， 米安出于对金姆理论的强烈兴趣，与其会面。 获得米安强有力后盾支持的金姆重新开始研究“纳米分子技术”，并以医生的身份攥写新论文。

6082　同米安一样，“拉比尼”组织也认识到金姆的理论可以用来对兵器进行强化，因此与金姆产生接触，并希望金姆能加入其组织，但被拒绝。金姆并不希望自己的理论被用作战争，而只是希望通过“纳米技术”能确保人类延续自己的进化轨迹继续繁衍下去。在实际的研究中，金姆并没有局限于简单的基因改造工程，运用纳米技术，他创造了一个完全纳米机械的新生命体。这一生命体以金姆和妻子艾蕾海姆的基因为基础制造，并按照他们想象中婴儿的面貌创造而出。金姆将其取名为“艾美拉达(Emeralda)”，放在培养槽中继续培养。

6083　与米安接触过一段时日之后，金姆逐渐发现到米安正将人类文明导向毁灭的企图。为了保护自己的女儿，金姆同意加入并栖身于“拉比尼”组织中。米安动用军队抢夺艾美拉达，和前世一样，艾蕾海姆为了保护接触者金姆，与镇压部队同归于尽。金姆在将艾美拉达设定为“休眠状态”之后，就销声匿迹，从此不复出现。而米安最后也未能得到金姆的纳米制造技术。





6084　核战争于冬天全面爆发。以天帝该隐、加泽尔法院为首的部分关系者利用特殊防护装置得以幸免。但失踪的接触者金姆是否幸存，则无人知晓。

第4部　崩坏之日

9088　在无人知晓的原因下，一部分人突然获得能够与佐哈鲁同调的能力，他们拥有驾驭事象变异 “以太”的能力。这些以太者崇拜“以太能量”，逐渐兴起尼桑(Nisan)教。然而权力的不稳定，使谋权篡位意图之下的暗杀活动时有发生。

9164　经过了漫长的等待，发现以太能量本质的米安认为此时人类的进化程度已经达到甚至超过“迪乌斯”复活所需的条件。 索拉利斯于是年建国，首都空中城市“爱特兰克”（Etrenank）建造完成。

9226　榭巴特(Shevat)建国，形成与索拉利斯对抗的唯一一个国家势力。

9475　接触者“拉康(Lacan)”及对存在“艾蕾海姆”出生。

9482　具有极高以太能力的艾蕾海姆在民意支持下进入尼桑教的贝努埃尔修道院，成为尼桑教候补教母。

9483　艾蕾海姆因病离开贝努埃尔修道院，前往另一修道院疗养。但在这期间，艾蕾海姆按照既定的命运与拉康相遇并开始交往。在艾蕾海姆返回贝努埃尔之前，拉康将自己的链子给了艾蕾海姆。在修道院授意下，艾蕾海姆被迫改名为“索菲娅”。

9488　修道院权力争夺日渐激化。卡雷鲁连(karellen)受命袭击贝努埃尔修道院，意欲刺杀候补教母索菲娅。 卡雷鲁连接连杀害抵抗他的尼桑教信仰者，但并没有真正刺杀索菲娅，只是将她挟持，随后消失。

9493　被卷入政变风暴的拉康与本应和索菲娅一起失踪的卡雷鲁连相遇。

9495　索菲娅与卡雷鲁连一同返回尼桑，正式成为教母。索菲娅将尼桑教改为“尼桑正教”并重新制定了教义。卡雷鲁连担任索菲娅护卫兵团团长。

9496　拉康、索菲娅及卡雷鲁连重逢。因为有人反对索拉利斯的统治体制，索拉利斯挑起战争。榭巴特及地上联合军（尼桑军及法蒂玛(Fatima)兄弟）正式对索拉利斯宣战。

9499　为了将全能性生体素子“人”分化成各个适合的部件，在地上各处建立了名为“索兰特系统(Soylent System)”的设施。“加泽尔法院”以及米安开始四处收集“人”作为实验对象，然而天帝该隐因为初代艾蕾海姆被杀事件一直都对“迪乌斯”怀有疑虑，始终挥散不去心里的阴影，将自己的不死之躯提供作被实验体，着手探索即使不需要依靠“迪乌斯”的复活人类也可以继续生存的可能性。

由于一直致力于救济帮助难民，索菲娅及其领导下的尼桑正教深得人心。但是由于在军力方面与索拉利斯差距较为悬殊，榭巴特渐渐地表面上与尼桑并肩作战，私底下却蜕变为向索拉利斯妥协。

此时，索拉利斯方面，法院主张按既定计划搜寻与佐哈鲁同时发掘

出的“阿尼玛（Anima）之器；米安意图以“以太能量”为基础，让“迪乌斯”具有事象变异特性的能力；而逐渐开始挣脱“迪乌斯”束缚的该隐则持有“解放人类”的思想；观念的差异使索拉利斯内部产生了很大的分歧。米安开始考虑，如果地上存在比法院等人更为优秀的阿尼姆斯Animus（也就是生体素子），可以尝试将他们与阿尼玛之器融合。法院与米安之间的矛盾也更为表面化。

受卡雷鲁连推荐，拉康开始为索菲娅画肖像画，得到了朝夕相处的机会。

９５００ 尼桑与索拉利斯间展开“阿尼玛之器”争夺战。在收集情报之际，拉康得知“佐哈鲁”的存在。法院其中四人出现在前线，但被拉康等众人打倒。

榭巴特与法院之间秘密协商，内容如下：利婕巴特的技术对米安实施冷冻处理，将索菲娅交给索拉利斯，榭婕巴特和索拉利斯各自统治地上的一半领土等。地上联合军伤亡惨重，米安也被投入榭巴特监狱，索菲娅为了保护子民而牺牲。在急转直下的局面下，榭巴特士气全无，与索拉利斯休战。卡雷鲁连失踪，而珐蒂玛兄弟则发誓一定东山再起。然而拉康却因



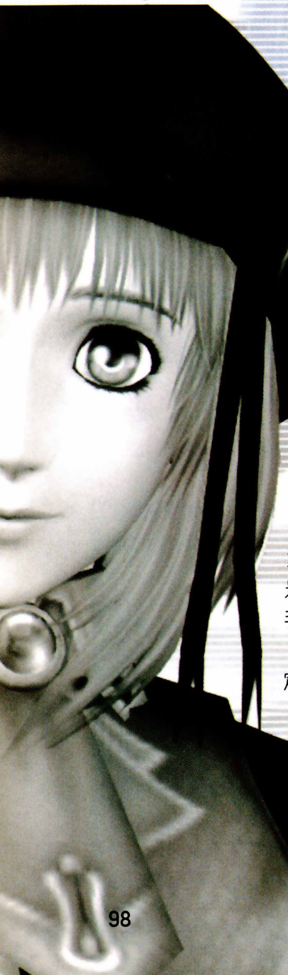


为失去了心爱之人变得黯然无所举措。

９５０１崩坏之日。在牢狱中拉康与米安相遇并受其利用与“佐哈鲁”发生接触。拉康变身为古拉夫(Grahf)。完全受米安意志控制的古拉夫启动了艾尔德利吉残骸上的兵器“迪阿波罗”（Diablo），摧毁了整个世界。索拉利斯、榭巴特无一避免的成为受害者。

在格拉夫暴走发生之后，米安又利用“迪乌斯机动终端兵器”——迪阿波罗来攻击握有“该提亚之匙(Gaetia Key)”的加泽尔法院众人，而计划执行者则由古拉夫担当。为了想一睹以太能量与迪阿波罗之间到底孰强孰弱，古拉夫在袭击法院之余，也同时对地上展开攻击，其范围将榭巴特也包括在内。

经过珐蒂玛兄弟的拼死抵抗，古拉夫的机甲停止运作。兰尼(Rene)?珐蒂玛（弟）阵亡，古拉夫行踪不明。



异度装甲的故事就从第五部“福音之时”开始

时间已经逼近迪乌斯复活的创始历9999年，这一世的接触者黄飞鸿从边境小村拉翰拉开了命运之旅，而在故乡被战火吞噬之后，逐渐恢复了接触者的记忆，也与尚在索拉利斯军方的这一世艾蕾海姆艾莉相遇，人类灭亡的地狱钟声已经响起，而是否能阻止最后的审判，这个历史使命交到了玩家手里。

击倒四柱神之后故事并没有完结，在世界观设定上“异度”的故事还有第六部，临近最后的终点。但是最后的结局直到现在一直没有公开，人类的最后是以消亡结束，还是抵抗住了这与高次元神域连接的事象变异机关（也称为“波动存在”）佐哈鲁的侵蚀，一切都只能等待……

异度传说 向往权力的意志

——2002年2月28日

异度传说的故事开始于T.C历4752年。

在枢机院逐渐控制住星团联邦，将接近50万的行星纳入统治范围之下。借助行星间空间歪曲航行“U.M.N.”拉近了行星之间的距离，然而对佐哈鲁持续不断的研究却也使纷乱产生于这一时代。

作为人类发祥地的地球被称为旧耶路撒冷而成为禁地，在长期的银河历史中一片空白。然而从异星出现的敌人格诺西斯（“巡礼船团”）为人类敲响警钟之后，并没有让人类及时的清醒过来。

格诺西斯在长达几亿光年的范围内与人类为敌，除了知晓他们来自于古代宗教信仰者，其他一无所知，更不会明白格诺西斯对人类抱有的与生俱来的敌意是为了阻止人类回收佐哈鲁。

而星团联邦构建U.M.N管理机关，掌握着军事和通信网络的重要关节。另外，由威尔海姆担任总帅的企业“VECTOR”在星团联邦之内有着极为重要的影响力，他们不但创造出了合成人来亚利安，同时开发了与格诺西斯抗争的人型兵器“A.G.W.S”，成为星团联邦之下最重要的一股民间势力。

而KOSMOS这样一个对格诺西斯的战斗系统被开发出来以后，担任VECTOR二局开发主任的弥月紫音根本不会想到，自己被卷入的却是一场怎样的纷乱。

在VECTOR二局，紫音进入到佐哈鲁的格纳库，环境中出现了一个神秘的小女孩内比莉姆，这一次的接触并没有让紫音和先前三个工作人员一样被佐哈鲁吸入，然而之后发生的格诺西斯袭击中，紫音被格诺西斯接触过，却没有像一般人那样立刻被感染，种种迹象在预示着，她绝非仅仅一个开发人员而已。

担任运送佐哈鲁任务的沃格林德号被格诺西斯大量侵袭，人类常规武器对这些来自异星的敌人根本不起任何作用，虽然KOSMOS紧急的自行启动挽救了紫音，但佐哈鲁却依然被抢夺。在沃格林德号完全被毁以后，KOSMOS带着紫音在经过的民用商船艾尔莎号上脱险，但是还是有尾随的格诺西斯偷袭进入艾尔莎号，一片混乱之中，紫音竟然看见一个名叫凯奥斯的少年以自己的超能力（实则就是控制以太能量的能力）解决了格诺西

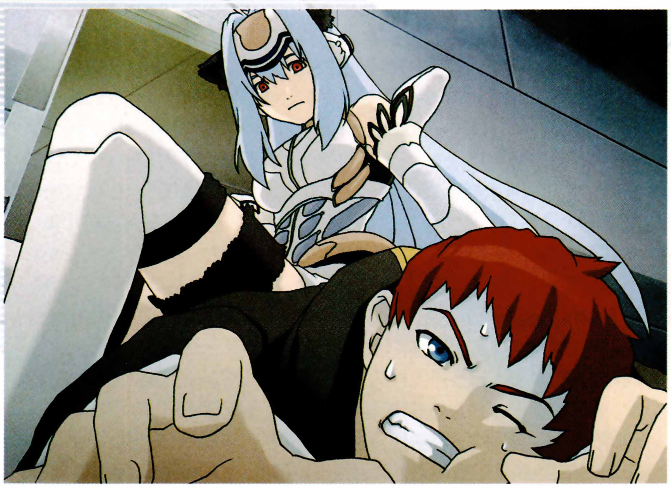




斯。为自己经常看见幻境和没有像常人一样被格诺西斯感染的紫音难以了解到，这一事变在VECTOR总帅威尔海姆的预料之内，威尔海姆执行的是一项谁也无法洞悉真相的计划。

同时，在另一面，在十四年前纷争中势微的U-TIC机关正有着复兴的迹象。掌握着重要信息的百式观测用来亚利安MOMO被U-TIC机关指挥官玛格里斯所绑架，生前曾是联邦警察反恐精英的警官约翰·萨瓦在30岁殉职后被改造成战斗用机器人，并化名捷奇回到人间。他受命潜入一个古代宗教遗迹，将MOMO救出。利用迷雾炸弹，捷奇成功地摆脱了U-TIC士兵的包围，但撤退前夕，他却观测到一架不知名的机体正在暗中看着发生的这一切。

在艾尔莎号上，未被人察觉的事变也陡然间发生，沃格林德舰长查轮科夫暴露出自己是U-TIC机关所属的奸细，指挥U-TIC机关士兵意图控制整艘艾尔莎号，但及时被KOSMOS阻止。然而KOSMOS失控疯狂屠戮敌人的景象却让紫音想起两年前一次实验中，同样因为KOSMOS的失控而使她失去了自己最敬爱的前辈凯文。



成功逃脱险境的捷奇按照目标要将MOMO带到第五耶路撒冷，将她交还给接触小委员会的尤莉·米兹拉希博士。在路上遇上了艾尔莎号，被U-TIC战舰紧追不放的捷奇进入到艾尔莎号临时避难。而坐着大型战舰丢兰达尔的空海基金会总裁之一的Jr也在寻访着佐哈鲁的下落。

查轮科夫回忆起了自己曾是U-TIC军官的往事，他们在佐哈鲁事变的第二年作为战乱的产物出生在人间，查轮科夫为了抗拒U-TIC机关对他的利用曾先后七次被强迫施行人格矫正，一直用自己的意志力保持自己心智的独立，但他最后还是无法逃脱玛格里斯的控制，被格诺西斯吞噬。

再一次被大量格诺西斯围困的艾尔莎号得到丢兰达尔的救援，而KOSMOS令人震惊的完全吸收了逼近的所有格诺西斯，这种现象让紫音丝毫想象不到。

和紫音等人会合后，Jr的一个梦境却把他推到凄惨的过去。他曾经有那么多和他如此相像的兄弟，手上“666”三个鲜红的编号刻上了他命运的烙印，其他人不会猜到，他和空海基金会另一名总裁该南来自于同样不由自己意志成长的童年。

在交谈中紫音了解到，目前大量发生的格诺西斯现象是由狂人姚金·米兹拉希引起的，他虽然曾经创立了U-TIC机关，并创造了来亚利安，但也正是他打开了这个潘多啦之盒，在和佐哈鲁的接触研究中产生了局所事象变异，释放出了格诺西斯这些危险的敌人。但是，在百式来亚里安MOMO的心中，一手创造她生命的父亲姚金·米兹拉希决非这样，仅仅是一个科学狂人。

到达空海基金会后，紫音见到了另一个总裁该南，和他握手之际发现他和Jr一样手心有一个编号的烙印，只不过显示为“669”。而在该南眼中，似乎看到了紫音身上极为异于常人的地方。

由于之前丢兰达尔和U-TIC机关军舰作战的坐标与沃格林德号失事坐标一致，因此空海基金会被指控与第二米尔奇亚政府共谋抢夺佐哈鲁，受到了完全的陷害。这也证明U-TIC的势力已经延伸到了联邦议会的内部。

第二米尔奇亚自治政府是在十四年前米尔奇亚纷争之后设立的，作为中立势力，一直被赋予各种特权和超法规的权力，而这一次对空海基金会的陷害是一开始就设计好的，不但为了打破佐哈鲁由中立区域保管的约定抢夺过来，同时也为了得到百式来亚利安MOMO身上极为重要的Y资料。

被关押后的众人得到罗曼上尉的帮助，逃出了联邦的囚禁，但他们却又受到U-TIC为抢夺“Y资料”而不惜发动的“内比莉姆的歌声”的吸引，进入到十四年前米尔奇亚的幻境中。在这个幻境中，紫音不但重复地看到了梦境中出现的小女孩内比莉姆，Jr也面对自己曾是基因合成人U.R.T.V的事实。紫音父母的亡故、姚金·米兹拉希死亡前的片刻、曾在紫音面前被怪物吞噬的来亚里安菲伯罗尼亚……无数的回忆影像在他们身周变化着。

在内比莉姆的指引下，紫音看到了与KOSMOS正面交战的乌独的意识体，乌独就是十四年前吞噬米尔奇亚的局所事象变移的根源。而目前为了得到佐哈鲁力量而四处寻找乌独的人，他们的意识正在源源不断的被乌独所吸收，而乌独这个可怕的意识体，也即将醒来。

“内比莉姆歌声”的启动造成了大规模的空间跳跃，U.M.N地测结构被强制替换，而受“内比莉姆歌声”影响迷乱心神的又一个变异体U.R.T.V阿而贝多挟持了MOMO，将她带进“内比莉姆歌声”内，发疯一样的依靠自己肉体无限修补再生的特异能力以不停的自残恐吓着MOMO，并且用手探入MOMO的身体，吸收着她的能量以及寻找着她体内的姚金·米兹拉希博士留下的重要信息载体。Jr率先冲入了“内比莉姆的歌声”，因为阿尔贝多变态的举动激发了身上的潜能，终于抢回了意识被污染的MOMO。

最后他们进入到天之车中，洞悉了联邦政府打算寻找旧耶路撒冷的危险企图，也及时阻止了阿尔贝多用来疯狂进行他计划的天之车。

虽然并没有让灾祸当前就发生，但已经无法制止阿尔贝多打开一道通往“亚伯方舟”的大门，将要引起一场更为严重的事象变移。

而洞悉这一切的威尔海姆，却只是看着自己面前的“秩序罗盘”缓缓转动，一切有如他安排好的一般向最后那一时刻前进……

异度传说第一章的故事就到这里停止。在这一章里，人物的关系只是做了一个初步的介绍，有关佐哈鲁、有关米尔奇亚纷争、有关相关人和乌独的连接都只是种下了一个叙述的萌芽。这些处于漩涡中心的人物，都要到下一章内才能得到全面的叙述，星间战争的真相也还是笼罩在一团迷雾当中，一切都需要等待下一章的解释，但是，焦急的玩家这一等就等了两年多……



异度传说 第二章 善恶的彼岸

——2004年6月24日

经过了初露端倪的第一章，“星间战争”的故事从第二章开始正式铺开，而在第一章中尚且模糊的概念也逐渐变得清晰。下面就以名词解释的方式让玩家能够了解到至此为止“异度传说”的全貌。

米尔奇亚

十四年前（T.C历4752）发生“米尔奇亚纷争”的根源地，同时也是佐哈鲁的存放地点。在纷争爆发之后，米尔奇亚化为一片废墟，住民转移到了另一个星，取名为第二米尔奇亚，并且成立了自治政府。由于米尔奇亚存放佐哈鲁的原因，乌独的活性化使米尔奇亚星系周围产生了局所事象变移现象，而一切围绕着佐哈鲁和乌独的事态变化发展，都以米尔奇亚为中心展开。

VECTOR

紫音工作的大规模复合企业，从食品加工制造直到兵器开发，VECTOR的存在对星团联邦产生巨大的影响，而实际上星团联邦也有很多资源、幕后的操作掌控在这个企业手上。VECTOR内部分为多个部门，其中紫音所工作的是主要负责A·I以及软件开发的一局，二局主营兵器的开发制造，三局则主要集中于来亚利安的制造、教育以及贩卖事业上。这一章开始，紫音就收到将KOSMOS从一局引渡到二局的命令，然而VECTOR上层发布这条命令的真实意图紫音却无法了解。

U-TIC机关

在米尔奇亚纷争爆发之前，曾是属于姚金姆·米兹拉希德的脑物理学研究所。米兹拉希通过对“事象变异理论”的研究，将佐哈鲁的解析引导到了一个相当的高度，同时也正是他发明了来亚里安这种人造生命体，为普通人类服务。自十四年前米尔奇亚纷争爆发以及米兹拉希博士身亡之后，U-TIC机关迅速变化为一个武装机关，在暗中对抗星团联邦，以求夺取佐哈鲁。为抢夺米兹拉希博士在百式观测用来亚里安体内留存的“Y资料”，U-TIC机关的活动开始表面化，武装组织的实质也逐渐暴露出来，其势力也延伸到了联邦议会的内部。U-TIC机关由于暗中保有大量的军事力量，以及对佐哈鲁研究进行所需的巨额经费，但星团联邦从来没有向其提供过任何资助，所以必定有其幕后的提供者，在游戏末期，紫苑等人从佐哈鲁存放的研究所ラビュリンス终端数据机上检索到了ハイアムス这一企业名。而该企业代表却是联邦船团的枢机卿之一哈兰。因而在这一章中移民船团的大规模移动必定与这一幕后的勾结有关。而乌独在这一次移动中实质的转移也引起了格诺西斯现象的产生。乌独的活性化、佐哈鲁能量的挖掘，一切都是U-TIC机关进行的计划内容。

空海基金会

由两名U.R.T.V Jr和该南担任总裁的特殊财团，其职责是确保佐哈鲁模拟体的管理，然而其表面上的商业运营却使其资本积累非常的快，在联邦中也产生了很大的影响。游戏中基金会当前的任务是将极为关键的百式观测用来亚里安MOMO移交给米尔奇亚自治政府，而对MOMO体内“Y资料”解析的真实目的却被视为高级机密。

接触小委员会

在格诺西斯现象发生后设立的研究机关，正式成员总共有七人，外围相关的委员人数达到2000名之多，而MOMO的“母亲”由莉·米兹拉希博士正是七人委员会其中一员。而由于对格诺西斯的研究和大量资料的积累，加上由莉·米兹拉希博士的丈夫正是一手发明来亚里安的姚金·米兹拉希博士，因此对于MOMO被移送的真实目的，由莉非常清楚。

U.RT.V

为对抗乌独而创造的人工生命体，由于采用遗传因子操作的方法来培育，面貌完全一致，并且99.67%皆为男性。在总数669名U.R.T.V中，出现了三个异化的个体，分别是赤化的666号鲁贝多（Jr）、白化的667号阿尔贝多，以及黑化的669号尼古来多（该南）。这三个变异体具有不同于寻常U.R.T.V的能力，阿尔贝多和鲁贝多又是一对双生儿。在一手创造U.R.T.V的迪米特里·尤里艾夫博士眼里，666号是最具有与乌独连接潜质的个体，然而正因为666号身上的潜在能力会有失控的危险，因此不但将669号作为监察者，同时667号U.R.T.V的诞生也是为了给666号做一个备份，确保666号一旦失控之后连接实验还能顺利进行。在游戏中出现的唯一女性U.R.T.V西德林告知尼古来多，自己同样是为监控666号而出生的，她所指出的代号为“红龙”的高度关注目标也指的就是666号的鲁贝多（换上Jr的泳装以后，可以看到其身上有红龙模样的纹样）。而西德林在乌独连接实验中与尼古来多同样毫无反应的现象也归结到紫音在被格诺西斯接触后没有发生异变上，因此可以推断，紫音和668号U.R.T.V西德林必定有某种关联。

三名U.R.T.V因为都是变异体，所以自小就在一起生活，如手足一般，其中阿尔贝多的性格较为柔弱，对哥哥鲁贝多极为依赖。在一次乌独连接实验中，阿尔贝多与乌独正式发生了接触，有一些不为人察觉的变化发生在其身上。

由莉·米兹拉希博士将女儿樱带到了尤里艾夫博士的研究所，为女儿精神受到的障碍寻求帮助。U.R.T.V作为实战演习，进入樱的精神领域，尝试为其排除精神障碍，唯独只有鲁贝多能在其精神领域中与樱交流，将她对母亲的思念转告给由莉博士，并且在两个少年心中产生了感情。第一次演习并没有成功，而且很多U.R.T.V被樱深层领域的障碍所污染。阿尔贝多在与这些污染体战斗的时候逐渐暴露出他暴戾的一面。而当他发现自己身上具有的肢体不断再生修补的能力并非所有人都有之后，精神世界开始产生极大的异变，终于导致他受乌独的意识掌控，一步步走上唤醒乌独、打开深渊之门的道路。

十四年前米尔奇亚纷争爆发，U.R.T.V作为特殊部队降下作战，然而在事象变移现象发生以后几乎全员覆灭，鲁贝多和尼古莱多被身份不明的调查者凯奥斯救起，而阿尔贝多却被掌控于U-TIC机关，为他们执行抢夺“Y资料”的任务。但是在第一章中，U-TIC司令官玛格里斯错误的做出了发动“内比莉姆歌声”的决定，使曾经与乌独有过接触的阿尔贝多产生共鸣现象并且激化其深层受控制的意识，开始脱离U-TIC机关，自己开始获取“Y资料”、令乌独复活的行动。由于U.R.T.V的对存在设定为乌独，因此成为乌独连接者的阿尔贝多无可避免地走到了哥哥鲁贝多的对立面与其为敌，带有“Y资料”的百式观测用来亚利安MOMO因为留存了原型樱·米兹拉希的记忆，也成为阿尔贝多为打击鲁贝多的侵害对象。

在与乌独的接触中，阿尔贝多了解到了佐哈鲁是连接高次元领域的重要途径，因而受意识感染的阿尔贝多就要唤醒事象变移机关，将整个人类带入到高次元领域的境界中去，但他却无法知道，开放佐哈鲁的后果只能是所有人类被清洗，在事象变异中产生异化。

作为对抗乌独的终极兵器，鲁贝多最后不得不以对决的方式来阻止有手足之情的阿尔贝多。虽然控制住了阿尔贝多发动的局所事象变移现象，这一道危险的门却已经打开。以威尔海姆为首的一干人正在照既定计划等待佐哈鲁完全活动的那个时刻。

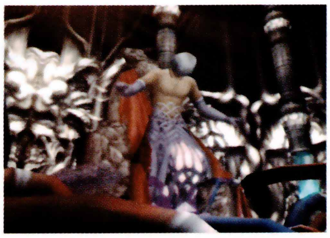




峁月紫音

这个看起来身份不明的主人公，实际上与故事本身有着最大的关联。自小时候在旧米尔奇亚生活的时候，就曾出现过内比莉姆的幻像，而菲伯罗尼亚对她的关心，以及两个连接在佐哈鲁上的姐妹都拜托紫音去拯救，加上威尔海姆说过紫音是“适任者”，因此，紫音极有可能就是被安排为与佐哈鲁发生接触的担当者，她与格诺西斯发生接触却没有像一般人那样被演化足以证明她有与佐哈鲁连接的潜在能力。十四年前姚金姆博士发现了奥尔姆斯教团的企图后，发动了米尔奇亚纷争，要将存放佐哈鲁的旧米尔奇亚封存在双重黑洞之中。第二章开始时凯奥斯曾听到内比莉姆的歌声，而第一章中紫音经常出现父母在异变中惨死的景象,加上内比莉姆一直在引导着紫音连接过去，而姚金姆博士一早就知道紫音的存在,因而，作为佐哈鲁计划书中接触佐哈鲁的适任者,内比莉姆歌声的出现起到的作用是在激活紫音身上的接触能力。前辈凯文在KOSMOS暴走事件中丧生，但又作为红衣蒙面人登场,揭示出凯文是紫音监视者的身份。而KOSMOS这一对格诺西斯战斗兵器过高的能力显然也与日后的星间统合战略兵器迪乌斯有关。凯奥斯自从第一章出现就一直在提示其不同于一般人类，第二章末尾他能够不带任何防护装置站在舰外的太空中与威尔海姆心灵对话，也在间接指出凯奥斯来到这行人中间决非偶然，是以观测者的身份接近佐哈鲁计划最关键的人物——峁月紫音，内比莉姆歌声在十四年前就第一次启动，凯奥斯和紫苑的提前相识也在暗示，凯奥斯受命寻访的正是峁月紫音这样一个潜在的关键一环。随着第二章的结束，围绕佐哈鲁计划的各方势力都有程度不同的显露，而作为故事主人公的峁月紫音，也必定会在接下来的第三章里完成其重要的历史使命。





来亚利安暴走事件

在米尔奇亚纷争爆发之后，米尔奇亚产生了大规模的合成人类来亚利安的集体暴走现象。凯奥斯和特殊来亚里安加南受命到米尔奇亚调查原因。这一切都与乌独的变动有关，产生事象变移之后，来亚利安首先受到格诺西斯的侵害，而其原因只到第二章后期，紫音在ラビュリントス发现了以来亚利安作为佐哈鲁培养槽的连接装置后才知晓。来亚利安暴走直接导致米尔奇亚的坏灭，第二米尔奇亚也随之兴起。

教团

在第一章中曾出现过MOMO被关押的小行星普洛玛。奥尔姆斯教教皇作为U-TIC形式上的最高权力者指挥着玛格利斯等人夺取“Y资料”，以促成其完成佐哈鲁计划。而其所在的宗教的教义实质上就是寻访如何回到旧耶路撒冷，也即是人类的母星地球上去的方法。由于是因为佐哈鲁引起的异变使旧耶路撒冷周围星域无法进入，因此想回到发源地，必须解开佐哈鲁之谜。然而，教皇虽然在现实权力上高于玛格利斯，但后者根本不受其控制，而暗中听命于背后的首领。从数据终端的资料看，这一幕后势力的领袖很有可能就是作为枢机卿的哈兰。而游戏中教皇在听到玛格里斯背叛之后愤怒地叫出哈兰的名字也提供了证据。教皇在获取佐哈鲁之后，将其动力输送给了巨大机体プロトオメガ，但随后就被身份神秘的红衣蒙面人轻易抹杀。

异度传说的故事虽然已经进入了最为重要的最后部分，但还是有着众多的谜团扰着玩家。KOSMOS和凯奥斯真实的身份？KOSMOS会升级到何种程度？威尔海姆打开通向“亚伯方舟”（佐哈鲁）大门的意图何在？父母死亡还包含有很多内幕的峁月紫苑究竟和自己妹妹的关系如何？玛格里斯听命的哈兰的真正现身？寄居在该南身上的迪米特里·尤里艾夫博士下一步的举动？失去了对立面和兄弟的鲁贝多是否还要受到继续的监控？

这在迪乌斯完成之前的一切都要通过漫长的等待来加以了解。经历了六年之久的“异度”系列似乎永远也没有一个终结的时候……

■文/SILENCE　编排/宇部



秘 秘技天地



最近小沛收到读者的来信，说小沛的工作态度认真！我当然很高兴！不过小沛当然不会骄傲啦，相反，这是对小沛更大的鞭策！！我会继续努力的！不过秘技天地栏目光靠我一个人是不可能办好的，我小沛纵使长了三头六臂也不可能发现那么多好秘技。在这里我先要感谢为我提供秘技的读者们，尽管也有很多读者寄来的秘技没能被录用，但是你们的热情已经很让我感动了！小沛向您承诺：所有来信和上网投稿我都会仔细阅读。只要您的秘技有足够的吸引力，我一定会刊登的！ **责编/小沛**

PS2. 车手3

全任务： 输入L1、R1、L1、L2、□、□、○。

全车子： 输入L1、L1、□、○、L1、R1、○。

全武器： 输入R1、L2、□、○、R1、R2、L2。

无　敌： 输入□、□、L1、R1、L2、R2、R2。(故事模式无效)

■**注意：** 所有秘技必须在主菜单输入，然后选择主菜单中第4项options中的cheats，将其中的选项打开。

贵阳　贺俊昭

PS2. The Suffering

输入秘技前要按住L1、R1和X。

恢复体力： 下、下、下、R2、上、上、下、上、R2。

除 Gonzo Gun外所有的道具和武器： 下、上、下、左、右、左、R2、上、左、上、右、上、右、下、、左、R2、下、下、下、R2、R2。

获得Gonzo Gun： 左、R2、R2、R2、右、左、右、左、上、R2、R2、R2、下、上、下、上、R2。

Xombium Bottle全满： 右、右、上、上、R2、左、右、R2、右、上、右、R2。

Multi. 灵魂能力2

灵异现象：

用KILIK将对手打出场后(推荐 22纵斩)，然后用捧三宝(1横斩+纵斩)把人打回来(注意时机，时机太早的话会很正常，时机太晚则又接不起来)，就会看到对手笔直地插在地上不动，非常搞笑。

广东　陈文锋

PS2. 樱花大战 热血青春

超必杀技： 首先，需要与大神一郎好感度最高的女主角站在大神身边，要紧贴大神号机体，而且两人的攻击目标可以打到同一敌人。还有，两人的气势值必须是满的，因为发动时两人是一起用气势值的。在战斗时像平常一样使出必杀技，就会发现平时必杀技的虚线改变了样子（发动时还有动画和好听的歌）。由于超必杀技的攻击力与攻击范围都很大，在攻击范围内的杂兵是一击必杀的。不过，最重要的一点是超必杀技在前六话中是不能使用的，在第七话就可以开始使用了。这个超必杀技也算是感情发展到一定阶段的产物吧，呵呵。

江苏　荣晓青

GBA. 机战D

赚钱大法：

想在2周目有用不完的钱吗？在倒数第2话カライシスーポイント的后半话中由于敌军会无限支援，可以通过他们无限挣钱。推荐使用真盖塔1加双歌手。给ゲッター改满装甲和武(最好连HP也一起)。双歌手狂唱加防加技量的歌，然后在第四个也就是最后一个据点（别的也可，但第四个最好不是吗？）别人靠边，龙马加了必中和铁壁就冲吧！尽量离援军出现点近些。然后结束回合，就狂按A键等着收钱吧！由于真盖塔不用EN的武器就能秒敌（大斧子），敌人又无限增援，平均1分钟能攥2万元以上，这样2周目，或者说以后就有用不完的钱啊！我改！我改！

河池　死灵召唤师

PS. 宿命传说

使用未学会的魔法：

当玩者进入魔法画面前，不断按上键，之后会听见一特别声响，便可使用未学会的魔法。

湖南　李银亮

PS. 最终幻想8

在陆行鸟之森，把钱剩下700元整，再故意让笛子被夺走，接着再买一套，抓到大鸟........嘿嘿，钱变成9999999了！

湖南　李银亮

PS2. 异度传说2

无需一代记录拿KOSMOS泳装法：

1、按三角进入菜单画面。

2、选SKILLS并进入LV4的A-D画面中。

3、按一下叉退出，选择说明选项并看完。

4、看完之后，你就会发现LV4的A-D后面会多出“E-H”的选项，其中E中的第一项技能就是水着（只需0点SPT，且E到H中还有各项究级魔法且都只需0点SPT）。

5、学完后退出菜单虽然仍会还原成A-D，但所学的SKILLS都会保留。

■**注意：** 此法适用于所有角色。　**宜宾　姜宇**

GBA. KOF EX2

个人研究

超级大BUG：草雉满天飞

选择八神庵，对手选草雉，可以用爆气后改招的方式，也可以两人配合，令草雉京在受到暗炎(↓↘→+A)前中八稚女（↓↘→↘↓↘←+A）。成功后草雉输入重鬼烧（→↘→+C），如果鬼烧在空中被地面上未结束的八稚女打中，天上便会出现一个草雉，如此反复便可以打出N个草雉，但只要攻击天上的草雉京，掉下来后便会死机，而且用同样的方法攻击陈可汉，而陈可汉使出铁球大回转（A或C连点）的话，他手中的铁球便会消失，他摇铁球的动作只要不受到攻击便不会停。

飞天： 想不到从97便出现的BUG居然在掌机上也能出现，真是佩服。在麻宫雅典娜，不知火舞和包浮空后输入紧急回避（→AB），在未落地前麻宫输入↓B，其它二人输入↓A便会飞上天空！

一些人物的连技： A为轻拳，B为轻脚，C为重拳，D为重脚。

1、草雉京：（1） JD-A-C-百拾五式·毒咬-罪泳-罚泳-ST莉安娜-JD-A-C-重七拾五式改-轻轺铁-轻百八拾二式。（对手版边）

（2） 爆气后JB（打背）-A-C-百拾五式·毒咬-罪泳-罚泳-ST良-百拾四式·荒咬-八锖-砌穿-ST良-轻斩铁-重斩铁-百八拾二式。

2、安迪： JD-C-击壁背水掌-飞翔拳-↘A-飞翔拳-升龙弹。

3、不知火舞： JD-C-↗B-小夜千鸟-重龙炎舞+ST草雉京-轻水鸟的舞-轻水鸟的舞-轻水鸟的舞+ST草雉京-必杀忍蜂。

4、莉安娜： JD-A-JD-X囗径斩-V字斩（版边爆气）。

5、阪崎尤莉： JD-↓A-↓C-空牙-里穿牙。

6、阪崎琢磨：（1） JD（打背）-A-C-→A-重霸王至高拳。

（2） JD-C-暂烈拳-ST莉安娜-重霸王至高拳×2-前冲↘B+ST莉安娜-翔乱脚。

（3） JD（打背）-↘B×2（后按住B不放直到使出→A+飞燕疾飞脚）-↓A-→A-飞燕疾飞脚-暂烈拳-前冲↗B。（注：此连技在于按住任意键后便不会出任何必杀技。所以按住B后→A再放开B的同时输入D便可在使出→A特殊技后使出↙蓄→的飞燕疾飞脚，可惜的是此技在我的卡带没电后便使不出了。也许是热键开关的功能消失了吧！残念……

7、八神庵：（1） 对克拉克专用：百合折（打背）-↓B-B-→A-重鬼烧-ST莉安娜-(MAX)八稚女。

（2） 对手近版边：百合折-A-→A-琴月阴→ST莉安娜-前冲屑风-→A-重葵花×3-ST莉安娜-屑风-→A-八稚女-暗炎-屑风。

轻A或B接重，C或D是我最爱的招式，我只会连草雉京、安迪、阪崎(良、尤莉、琢磨)、八神的下蹲B后站立(我只连出过两次，后再无缘连中，希望能够有高手指点交流)。

云南　DJH

PS.洛克人 X6

杰洛取得法 Brown:

在蜻蚌那一关里，只要到了有两个门的地方，选择往下走，不过要动点头脑，路上还可拿到一个爱心，只要打赢杰洛（用光波刀砍他，很快就可以解决），再来你就可以使用他。

究极铠甲 阿璋:

方法就是在游戏的标题下开始新游戏的地方，输入方向键左3次，右1次，听到音效之后就可以了！

黑杰洛 Amuro=Ray:

在游戏的标题下，在开始新游戏的地方输入L1三次、R2一次，听到音效声后进入游戏，当游戏中打到ZERO得到他后换变成黑色，防御力跟攻击力会比原来的要高。

隐藏人物：在标题画面

1、左三下，右一下，可获得黑色X。
2、L1三下，R2一下，可获得黑色ZERO。
两者之间只能选择其中之一，一般以后面输入的为标准。

湖南 李银亮

PS2.实况足球7国际版

RAW格式	
必须码	910CF234 0C436CD0
全部Cup gallery	
114C8590	0000FFFF
99999 WIN	
214C859C	0001869F
防死机密码	
D1619D64	000000F6
21619D64	100000F6
L1+L2 HOME 99点	
D12F9246	00000180
21564BFC	00000063
D12F9246	00000180
21564C00	00000063
D12F9246	00000180
21564C04	00000063
＊配合防死机密码一起使用	
R1+R2 AWAY 99点	
D12F9246	00000060
2156756C	00000063
D12F9246	00000060
21567570	00000063
D12F9246	00000060
21567574	00000063
＊配合防死机密码一起使用	

PS2.前线任务4

必须码	
0E3C7DF2	1645EBB3
0C09257B	F89297AF
金钱 9999999	
3C35A6CF	F814487F
3C35B6F3	F814487F
重量无限制	
3C1FC263	88FCFE0A
全道具99	
3C35ACD3	5B631BFE
3C35ACD7	5B631B53
3C35ACDB	5BFC1BFE
3C35ACDF	5BFC1BFE
3C35ACE3	5BFC1BFE
3C35ACE7	5BFC1BFE
1C35ACEC	F8FCFE53
3C35BCF7	5B631BFE
3C35BCFB	5B631B53
3C35BCFF	5BFC1BFE
3C35BC03	5BFC1BFE
3C35BC07	5BFC1BFE
3C35BC0B	5BFC1BFE
1C35BC10	F8FCFE53
全员EP 9999	
5C35ACB3	F886FE35
1CF775DE	F8FCFEFE
5C35BDD7	F886FE35
1CF775DE	F8FCFEFE
全员状态99	
5C35ACA7	F886FE35
7F5AB132	F8FCFEFE
5C35ACAB	F886FE35
225AB1F0	F8FCFEFE
5C35BCCB	F886FE35
7F5AB132	F8FCFEFE
5C35BDCF	F886FE35
225AB1F0	F8FCFEFE
下面的密码在装备时可能会引起死机，请大家慎重使用。	
全机体	
3C35A6D3	8686F8FE
5C35A6D7	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35A673	F8FCF8F4
3C35A643	F8FCFEF4
5C35A647	F881FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35A65B	8686F8FE
3C35B6F7	8686F8FE
5C35B6FB	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35B697	F8FCF8F4
3C35B667	F8FCFEF4
5C35B66B	F881FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35B67F	8686F8FE
所有Arms	
3C35A7D3	8686F8FE
5C35A7D7	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35A773	F8FCF8F4
3C35A753	F8FCFEF4
3C35A757	F8FCFEFE
3C35A75B	8686F8FE
3C35A8D3	8686F8FE
5C35A8D7	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35A873	F8FCF8F4
3C35A853	F8FCFEF4
3C35A857	F8FCFEFE
3C35A85B	8686F8FE
3C35B7F7	8686F8FE
5C35B7FB	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35B797	F8FCF8F4
3C35B777	F8FCFEF4
3C35B77B	F8FCFEFE
3C35B77F	8686F8FE
3C35B8F7	8686F8FE
5C35B8FB	F8A7FEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
3C35B897	F8FCF8F4
3C35B877	F8FCFEF4
3C35B87B	F8FCFEFE
3C35B87F	8686F8FE
全背装 backpack	
5C35AAD3	F89BFEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
5C35BAF7	F89BFEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
全武器 weapons	
5C35ABE3	F89BFEF1
22FD54D5	F8FCFEFE
5C35BB07	F89BFEF1
22FD54D5	F8FCFEFE

PS2.伊莉丝的工作室 永恒玛娜

Action Replay2 v1格式

必须码	
EC8783CC	1432EEA4
所持金	
1C6113E0	144F25CC
PlayTime0	
1C6113E4	1456E7A5
高速化	
0C49DD26	1456B114
1CBECE6C	1456E7A5
0C49DD26	1456B214
1CBECE6C	104CBEE9
START+L2=ON，START+R2=OFF	
战斗后ExpMAX	
9C831190	1496D79F
源素变为MAX	
1C81AB54	2854E781
アイテムの所持数变为8个	
1C81B5FC	2853E79D
マナアイテムの所持数变为8个	
1C81B344	2853E79D
プレゼントでマナの交友MAX	
1C827458	285AE781
プレゼントでマナの体力MAX	
1C8275F4	285AE781
スキルポイント消费で500维持	
1CB61A94	2854E611
战斗终了后、コ十ルMAX	
1C8C8694	2053E7B6
exp获得256倍	
1C9ACB28	1459FDA5
1C9ACB40	0C590419
1C8C8658	105395A5
敌弱体化＆一击死	
1C8BB8C4	E2D6E7D5

足球学堂 拼 9 来吧！ SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元 其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

定位球攻略（五）：罚球（下）

经常留意我们《足球学堂》的读者可能都发觉到上期的任意球攻略好像还缺少了什么要点没作介绍吧。由于上期杂志版面的缘故（其实笔者当时都哀求风老师很长时间了，《足球学堂》才能涨至三页……），更因为任意球的要点实在太多了，所以剩下的部分内容只能放到这次的《足球学堂》上了。（旁边的长毛雄性怪物，脑袋在冒烟ing……）好了，费话少说，下面我们来看看本期对任意球的最后终极研究吧！！

进攻（补遗）篇

★不同任意球动作的区别：实际上，即使在同样位置的罚球点，同样的能力值，但任意球动作不同的话，我们在调整射门起始角度时的标准也不会完全一样。这是因为不同的任意球动作，球员在射门时由于脚部触球的位置不同造成射出的皮球弧度和旋转都不一样。再加上在游戏中，球员在罚球前的镜头视点也会有所不同（在这里，大家可以试想卡洛斯和贝克汉姆在罚球前的视点），最后导致这种情况的出现。

查看球员罚球动作的方法：Edit Mode→Edit player→Modify→选择球队→选择球员→Basic setting→Special free kick→按□键便可预览球员的动作。

（*注：如A、B型球员用上键或在远距离罚球，其射门的动作会转换成C型动作。）

任意球动作类型	罚球动作分析	特点	代表球员
 FW.Henry	射门时使用脚背触球，同时利用腰腹的摆动加强射门的力量以及皮球的旋转。	此任意球动作，在不按左或右键的情况下，皮球才会自动外旋。（其他动作都为自动内旋）	亨利，德科，西多夫，尼哈特
 FW.Del Piero	非射门脚做重心，射门脚做垂直式摆腿，以脚背触球完成射门。	最常见的任意球动作。	齐达内，费戈，小罗，皮耶罗
 DF.Roberto Carlos	此动作球员会先碎步慢跑，然后加速至极限的两段长距离助跑，最后以大幅度的摆腿做大力抽射，射出皮球后，球员还会因动作和用力过大而跃起。	射外旋球威力最强的任意球动作。在射门时按左键，球员会用小脚趾触球射外旋；按右键，球员则用脚背射内旋球。	卡洛斯、阿德里亚诺
 MF.Nakamura	球员以球门的平行方向跑动，身体作90°角侧对球门，用内脚背触球的方式起脚射门。射门时，球员会自转180°，以加强皮球旋转。	射出的皮球弧度较为低平，是较难上手的任意球动作。	中村俊辅
 MF.Beckham	以内脚背触球的方式起脚射门，用扭摆全身让身体完全倾斜来增强皮球的内旋和速度。	皮球旋转最明显的任意球动作。	贝克汉姆
 DF.Mihajlovic	主要利用小腿发力做强力抽射的任意球动作。	使用此动作射门，力量极强，远角射门效果甚佳，是较易上手的任意球动作。	米哈伊洛维奇

下面是以不同动作罚球破门的图片演示

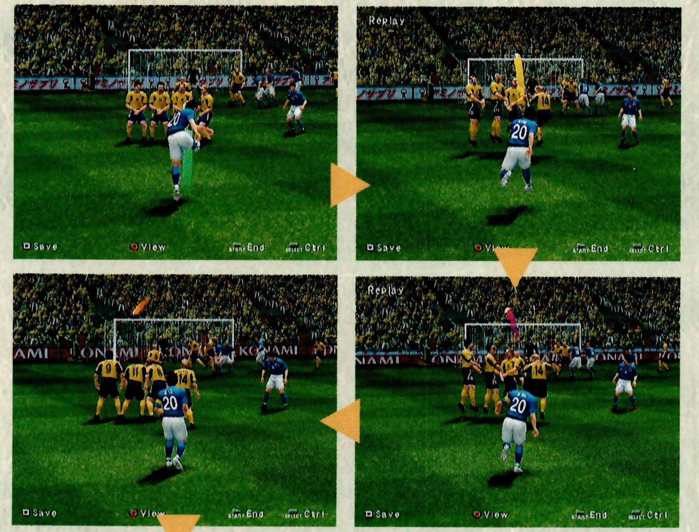
■A型动作的图片演示：

法国VS希腊的复仇战，亨利获近距离的任意球机会，由于中间的人墙球员相对较矮，故以此为突破口，按下+□射出高空球。皮球运行略带外旋，顺利入网。





■B型动作的图片演示：





《WE7国际版》射门力量的提升使远距离任意球射门威力大幅提高。别以为只有卡洛斯、米哈伊洛维奇之流才能射出炮弹式的任意球，其他球员也同样能做到！且看下面皮耶罗34米开外的任意球，由于使用了上键加强了射门的力量，导致其原来应为B型的射门动作的整体形态变为卡洛斯式的大幅度摆腿抽射动作。最后可见皮球以强劲的去势将瑞典队的门柱几近击碎！（有点夸张了……）此球的入网希望能抹去意大利球迷在欧洲杯期间的伤痛吧……（笔者就是其中的一人……）

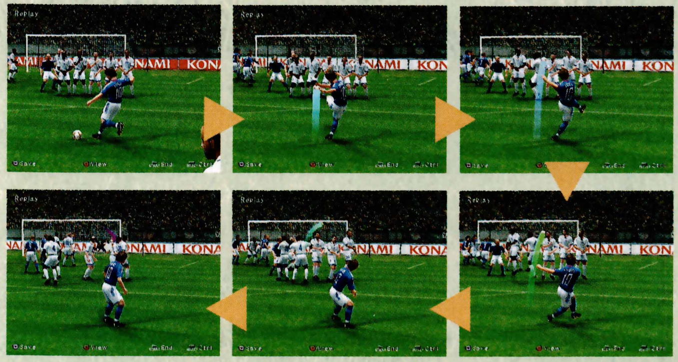
■C型动作的图片演示：



皇马对拜仁的话题之战。和上赛季冠军杯的8强战一样，卡洛斯以一记任意球攻破由卡恩镇守的球门。对于如此漂亮的从人墙旁边越过的远角射门，卡恩也只能甘心被二度羞辱了。

■D型动作的图片演示：

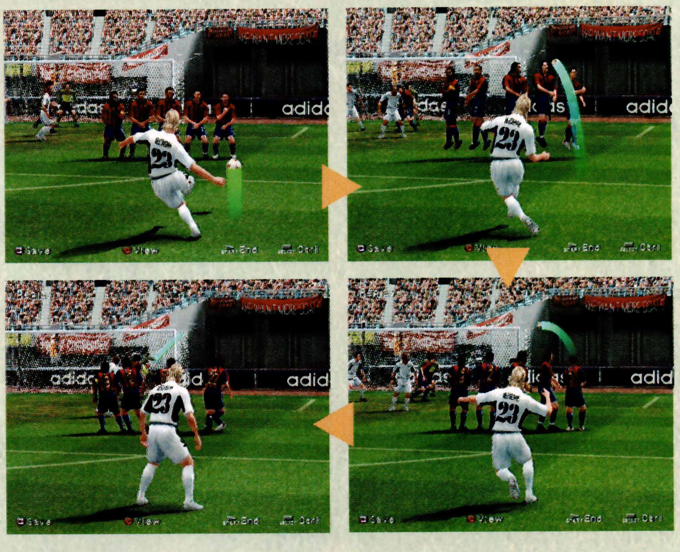
重演2003年联合会杯的一幕，在日本与法国的比赛中，中村俊辅以一记任意球将当时落后的日本队的比分扳平。



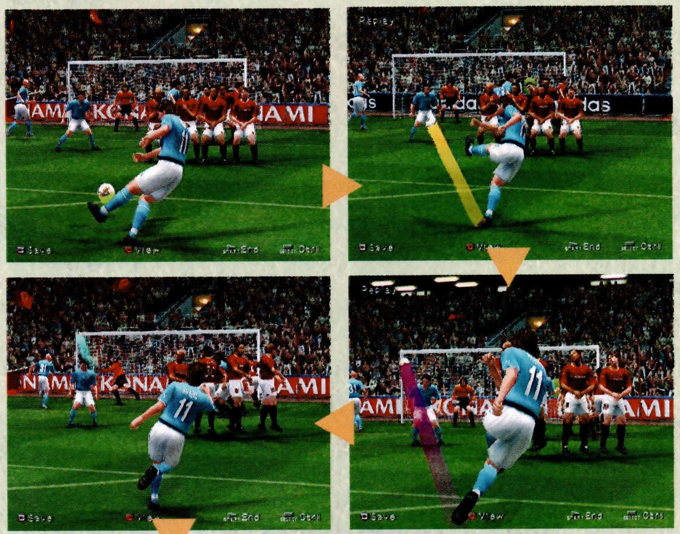
■E型动作的图片演示：

皇马VS巴塞的世纪之战。可惜巴塞极为失败的人墙搭配，使贝克汗姆有机可乘，轻松地将罚球跨过身材矮小的萨维奥拉继而入网。





■F型动作的图片演示：





每逢提及米哈伊洛维奇，拥有一定球龄的球迷都会很自然地想起他在1998年创造的一个至今仍是世界上绝无仅有的奇迹。那是1998年12月13日，米哈伊洛维奇首次穿上拉齐奥球衣与桑普多利亚进行比赛，当时他凭着比赛中的四个任意球机会，奇迹般地上演了一场任意球“帽子戏法”，3次洞穿了曾效力多年的桑普多利亚的大门！！由于年龄的关系，在这名意甲史上任意球进球总数记录保持者的身上，我们已很难在正式比赛中见到其力拔山河般的任意球。要重现他的辉煌时光，只能通过我们的双手在游戏中实现了。下面我们就来看看他标志性的任意球演示吧！

★合理利用人墙的弱点：很多情况下，人墙中经常会出现较为矮小的球员，而假如对方也不使用“START换人法”（详述请见下面），那么我们便可利用对方的这个致命弱点狂攻之。上面的一些进球演示便是很好的例子。

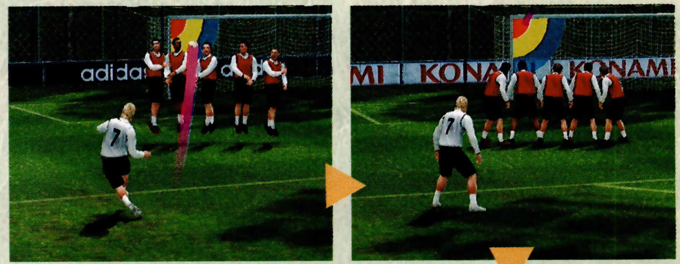
如大家参照了笔者这两期介绍的任意球要点进行罚球，命中率应会有所提升。而所谓熟能生巧，下面就让笔者来为大家介绍在练习模式下的两个魔鬼训练法吧。在正式比赛当中，有幸取得任意球的机会并不多，而在这有限的机会中最大限度地发挥出它的作用就是我们训练的最终目的！！

一：逐级提升训练法：此训练方法能提高近距离和远距离，射近角和射远角等能力。此方法是难度由低到高，让玩家在趣味性较强的情况下完成训练。当中5个阶段的达标升级，能让玩家在不知不觉中积累下丰富的任意球经验，从而总体上提升不同情况下的罚球射门技术。

进入训练的路径：TRAINING MODE→Challenge Training→Challenge Training→Select Challenge Training→Free kick shoot

以下我们来看看训练的成果，在5星难度下两个红心进球的图片演示：

■近角进球演示

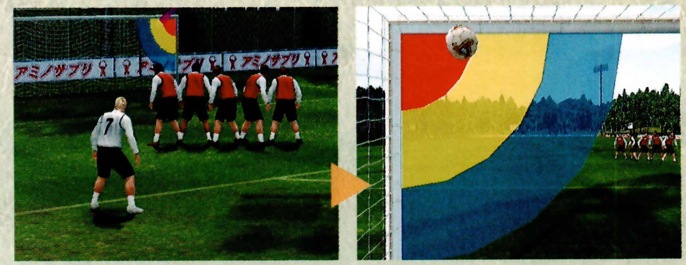




以按下+□这种《WE7国际版》最高效的近距离罚球的操作方法取得进球。

■远角进球演示：

在这里，笔者使用了将射门起始角度调整为球门外，以内旋球的形式罚球。



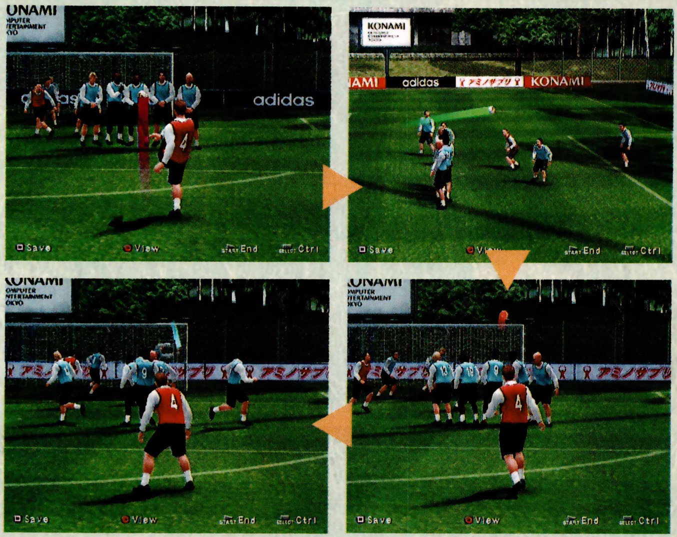
二：自由训练法：

假如你通过了上面5星级的训练，那么恭喜你！你已经成为一名相当不俗的任意球手了！可惜的是上面介绍的训练法只能在特定距离以特定方式入球，局限性较大，并且守门员的欠缺也使临场感和实用性方面都打了不少折扣。魔鬼训练远未结束，下面我们来看看更地狱式的训练吧！此法又名为定点训练法，由于可选择前场禁区以外的任意位置进行任何方式的罚球，故其实用性和针对性都比第一种方法更强。在这个训练中，对应不同级别的玩家，可选择共5种的训练难度（在训练中按START键调出菜单，进入General settings→Difficulty即可）。而为了更进一步提高训练的难度，笔者一般会将人墙的矮小球员换成高大的中锋和后卫。

进入训练的路径：TRAINING MODE→Free Training→按START→Training menu→Free kicks

以下演示是笔者从平均身高达185CM以上的人墙中取得的进球。





防守篇

任意球是一场矛与盾、攻守双方斗智斗勇的较量，在这瞬间内双方的活动就可能决定整个90分钟比赛的最后结果，故此对于任意球的防守，我们也绝不容许丝毫的忽视。与进攻一样，任意球的防守也同样追求"手脑并用"。下面笔者就从操作篇和技巧篇为大家分析一下任意球的防守之道。

操作篇

不按任何操作键：（不知道这算不算一种操作方法……）人墙球员的跳跃、前冲、原地站立等动作都由电脑随机决定，在《WE7国际版》中，球员多数表现为跳跃。

×……………全体人墙球员原地站立，不做任何动作。用作防守敌方射出上期曾介绍过的低平割草式任意球。

□……………全体人墙球员跳跃，是应用范围最广的防守方式。

△……………在人墙和非人墙球员之间切换，是比较实用而隐蔽的操作方法。由于控制的防守球员很多时候都被默认地限制在人墙中。即使按L1也只能在组成人墙的几名球员之间切换。那么要使用“封堵球门防守法”（详述请见下面）就必须起用此操作键。

○……………人墙中1—2人作前冲或转身堵“枪眼”，效果很一般。

R1……………效果和○基本一样。

L1……………切换控制球员。在真实足球的理念中，为防止敌方打出高效率的罚球战术或补射，防守方都会采取限制对方跑位区域的造越位战术。但在《WE7国际版》中由于还没有相关的战术设定，并且进攻球员的跑位也不见得很积极，故我们可在对方罚球前，利用L1迅速转换成离球门最近的球员，然后控制其肆无忌惮地站在球门边附近，便能达到最大限度地封堵对方的罚球之目的。



START………………（“什么？？！！这个键都有作用？？！！”旁边的风林如是说……）其实这里START键的作用也是不可忽视的。在游戏中，我们不可避免地经常遇到人墙由矮个球员组成的情况（人墙为随机选出，优先度为前锋最高，中场和后卫次之），而这时候，我们只要按START键进入FORMATION菜单，将矮个的人墙球员换成场上的高个球员即可(但如果你的球队球员身高大多均在175以下的，那只能是听天由命了……)。不过，在使用此方法调换球员后，可要记得及时地换回成原来的配置喔^_^(当然对于进攻方来说，也可以按START键转换罚球的球员，从而使对方的人墙阵容和排兵布阵都被重新刷新)。

技巧篇

利用上面介绍的操作方法固然能有效地限制对方任意球的威力，但除此以外的相关技巧细节，也应该要引起我们的重视。只有每一细节都把握得当，在遇到任意球高手时，才可能将不可避免的劣势挽回。

1：所谓知己知彼，方能百战百胜。熟知对手惯常使用的任意球方式后（一般情况下都是高空球），我们在猜测对方来球时，就能更有把握。

2：根据罚球点的位置判断对方可能实施的任意球方式。在对方直接射门的情况下，中远距离任意球应防高空球，近距离则应根据对方的力量槽而行事。

任意球攻防相克表：（=为攻守平衡，✓防守有利，×进攻有利）

	×	□	○或R1
弧线型	×	✓	=
挑射型	×	✓	×
大力抽射（远角）型	×	×	×
贴地球	✓	×	=

3：凭经验所得，运用脑细胞作即时运算，瞬间决定应对的防守方式。例如对方在近距离使用割草式低平球，那么在球员射出皮球前，我们都可以看到其会将力量槽畜得很长。

金球评价

在《WE7国际版》的×或△键传球中，游戏都会将受传目标自动锁定为离传球者最近的球员。这样就出现了经常传不到理想目标的情况。这系统的设定能使传球的准确性更高，给予足球初学者的实况玩家带来很大的方便。但如果是足球老鸟希望利用纵深感更强的传球战术，恐怕就只能使用门滥更高的R3传球了。R3传球最大的好处就是能根据玩家的实际操作情况确定皮球的落点。其操作方法是按下R3的时间长短决定传球力度，摇杆的摆动方向决定传球方向。下面我们来看看在游戏中的应用情况吧。

本期最佳进球：R3绝杀



1：巴西球员泽·罗伯特在快速反击中见阿根廷后场防守松散，将皮球迅速地往中路直传。

2：由于传球路线刚好在两名巴西前锋之间，阿根廷后卫见里瓦尔多相对接近皮球，于是纷纷赶往“案发现场”防守。

3：为给队友创造更大的空当，里瓦尔多继续佯装跑位接球以吸引防守球员的注意，而一旁的罗纳尔多此时也趁机在防守弱侧作加速突击。



4：里瓦尔多的假动作得到相应回报，其留下的巨大空间足以给擅长冲刺的罗纳尔多提供了一条舒适的跑道。

5—6：罗纳尔多也不负众望，在对方守门员赶到前一刻，以灵巧的伸脚捅射动作，把皮球送入网窝。清脆利落的一传一射过程可谓完全体现了桑巴足球的魅力和精髓！

看到这里的读者或许已在疑惑中，本期的《足球学堂》为什么多达历史之最的4页版面呢？一直以来，《足球学堂》在大家的关注、批评、赞誉中不断成长，攻略的不断完善和深化使这个栏目成为了广大实况玩家的焦点所在。有了你们的长期支持，我们“完全实况攻略组”得以迅速的发展和壮大。而到了《WE8》发售前的这一刻，我们终于要遗憾地跟大家说一声：“再见……”（旁边的风林作热泪盈眶状……）当然其实这里“再见”的意思只是说对《WE7国际版》的研究攻略说再见而已^_^。毕竟随着《WE8》这个新一代足球游戏王者的君临天下，《WE7国际版》的寿命已到了尾声，所以从下期的《足球学堂》开始，我们“完全实况攻略组”就将辗转到对《WE8》的研究上去，敬请广大实况爱好者密切留意！！！

MARKET WIND VANE

市场风标

价格最速报

6/25 ▼ 7/12

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。本期增加了EYETOY的单独摄像头以及行货GBA的价格参考，其他周边也会逐渐完善的。

责编/北斗

最近半个月内市场上的行情还是比较稳定的，EYETOY的组装货因为生产成本的关系也已经基本销声匿迹了。

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
↓		PS2 39001	1480	1480	1475	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50000	1530	1530	1520	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50000BB PACK	2380	2350	2350	主机标准配置+专用网卡+专用40G硬盘
↑		PS2 50001	1520	1480	1460	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50006	1520	1500	1510	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50007	1480	1450	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 55006GT4限定版	1530	1530	1520	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
↑		PS2手柄	145	145	140	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装/摄像头	420/290	440/295	420/290	专用摄像头+EYETOY·PLAY
↑		PS2记忆卡	130	135	125	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
↓		PS2限定记忆卡(生化)	150	150	150	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2行货DVD遥控器	140	140	140	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2支架(行货/组装)	110/15	110/15	110/15	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		PS2 BBUNIT	1180	1180	1100	专用网卡+专用40G硬盘
→		GT FORCE	1500	1550	1580	——
↑		XBOX港版	1550	1550	1520	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		XBOX日版	1600	1620	1600	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		XBOX绿光限定版套装	1780	1780	1750	限定主机标准配置(手柄X2)+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/120	250/120	225/120	——
→		XBOX记忆卡	160	165	160	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
→		XBOX DVD遥控器	50	50	50	——
↓		GC日版	1420	1450	1450	主机+手柄1只+电源线+GBP
↑		GC美版	1000	1020	1050	主机+手柄1只+电源线
→		GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻
→		GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置+游戏
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
↑		GC记忆卡(251格)	145	145	150	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星
→		GC－GBA连接线	80	75	80	——

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
→		GBA/行货	530/598	535/598	530/598	——
↑		GBASP日版	820	810	810	GBASP+电池
↑		GBASP美版	805	800	800	GBASP+电池
→		SP洛克人EXE4限定版	1560	1600	1580	限定版GBASP+电池+游戏
→		SP口袋妖怪限定版	980	1020	1020	限定版GBASP+电池
→		SP FC版	1000	1050	1050	限定版GBASP+电池
→		SP专用耳机	15	15	15	——
→		SP皮套	15	15	15	——
→		SP座充	29	30	30	——
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		SP主机包	20	20	18	——
→		SP外壳	15	15	15	——
→		GBA放大镜三合一	25	25	25	放大镜+白光灯+操作杆
→		GBA对战线	25	25	28	——
→		SP耳机转换器	15	15	15	——
→		SP水晶镜面	15	15	15	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	290/450	310/475	315/460	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZ2(256/512M)	580/890	595/880	570/880	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZFA	560	550	550	烧录器+烧录卡+连接线
↓		GBALINK(128/256M)	350/465	335/460	345/460	烧录器+烧录卡+连接线
→		EWIN(256M)	550	565	550	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
↑		PSONE101	560	565	540	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE102	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE103	540	550	535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		神游机	598	598	598	神游机+神游卡+电源+AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒+共游机+连线
↑		WSC	190	200	195	BANDAI16位彩色掌机
→		SC	310	330	315	水晶版swan
↑		DC美版	340	350	350	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC日版	280	300	300	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		GC	750	780	780	主机+手柄1只+电源线
→		XBOX	1200	1230	1150	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		GBA	405	400	410	——
↓		GBASP	670	670	680	GBASP+电池

PS2及周边　XBOX及周边　GC及周边　GBA及周边　PSONE及周边　神游及周边　WS及周边　二手主机及周边

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶



攻壳机动队 壳中的灵魂

押井守，这位出生在韩国的韩裔日本人，从不满二十岁起就开始从事动画片的拍摄。与日本业内其他的动画监督一样，押井守也喜欢在电影中表现阴暗、隐讳的主题并且围绕这个主题不断地刻画并剖析，加之此人对动画技术运用的标新立异，使其彻底确立了他在业内作为“思想派”动画监督很高的地位。

提到押井守，明人首先想到的就是《攻壳机动队》，我想如明人一般的老爷们也不在少数，其实这也是没有办法的事情，如果把这个状况列做公式应该是这个样子：漫画界“思想派”鬼才士郎正宗+动画界“思想派”鬼才押井守=○#￥%*↑※……

这两只小动物创造出的《攻壳机动队》的公式也可以写做这样：诡异的主题+诡异的展开方式=○#￥%*↑※……

《攻壳机动队S.A.C 2nd GIG》也正是延续这种岂有此理的公式并着I.G拿手的2D与CG结合的绚烂画面继续进行着对灵魂、肉体、人、机器人等等的剖析——也就是人类灵魂与现实世界的矛盾对立的剖析……但是尽管如此，《攻壳机动队S.A.C 2nd GIG》的感觉似乎没有了之前作品那种韵味，残留的只是对这个世界中的特定角色（草薙素子）的描写与刻画，而并没有以此扩展到更大的地步,这样难免让人感觉到一种“押井守老师在这方面已经黔驴技穷”的感觉……当然，也有可能是是明人的岁数太大(看起来像35的大叔)已经看不出那么深奥的主题了……啊，这就叫“代沟”吧。

基于以上情况,本期中明人只聊聊自己的感受就好了。再重复一次,聊的只是明人自己的感受。《攻壳机动队》这部作品自面世起便一直保持着“思想派”这种前卫的姿态。但是经过之前的一系列作品的洗礼之后，当看到《攻壳机动队S.A.C 2nd GIG》的时候，似乎少了些“思想派”的“内涵”，也就是能够扩展并展现为一种社会效应或思想，如果没有了这份“内涵”，那么“思想派”与“偶像派”的差别也就自然而然的减少了。



在这部作品中依然是以各种途径构架的网络以及交流、入侵、覆写等等作为基础，但是曾经作为主题展开源头的[自主人类灵魂]、[人类灵魂劣化复制体]、[由人类撰写具自动学习能力 AI]、[网络中产生的独立意识体]等等却都已经成为了配角，加之对不同角色的刻画并以此作为铺垫对主角草薙素子的内心世界的旁敲侧击的描写（不是《新世纪EVA》那种），实在让人很难将之联想为是士郎正宗老师所创造的这个充满各类AI、义体的颓废的世界中的普遍情况。其实如果换一个角度来看，《攻壳机动队S.A.C 2nd GIG》这部作品对于草薙素子的心理铺垫式描写还是十分成功的，的确从另一个角度充分的体现出了《The Ghost in The Shell》这个作品名称的含义。



“我……我真的可以算做人吗？”

“这副冰冷的义体，在我退休之后，将会还给国家。”

“有的时候我会想：或许我自己早已经死了，现在的我也只不过是义体与计算机所构成的仿真人格……”　By：草薙素子

时隔7年之后，继《攻壳机动队》（PS版）之后，《攻壳机动队》终于推出了全新的游戏作品——《攻壳机动队S.A.C》。在本部作品的制作中占到十分重要地位的就是这个[PRODUCTION I.G]制作组了，参与制作的描绘拥有独特的世界观特点的剧场版的士郎正宗和完全原创并再次引起攻壳FANS热潮的SAC的[PRODUCTION I.G]的小组工作人员，对PS2版的CG电影部分进行了全面的监修以及脚本执笔。而且原作导演押井守老师也参与了此作品的制作。

TV版SAC的脚本制作者之一的藤淳一这样说：“希望大家对PS2版的种种安排能够满意”，最后游戏的质量也的确可以令广大攻壳FANS基本满意——动作与射击部分基本保持了原作的味道，画面与音乐的表现也可以算作中上等，惟一美中不足的就是剧情。也许是先前对剧情方面期望太大，以至于完成一周目后实在是难以取之与原作相比，在战斗之后所表现出来的似乎仅仅是一个事件……其他的呢？没了。

回过头看一下原作与动画所展现出的世界、主题，《攻壳机动队S.A.C》着实是小的可怜。

《攻壳机动队》作品一览

《攻壳机动队》漫画版，原著/绘制：士郎正宗，全一册，讲谈社（日），初版：1991年。

《攻壳机动队～灼热的都市》小说版，作者：远藤明范，全一册，初版：1993年。

《攻壳机动队》剧场版，BANDAI，1995年。

《攻壳机动队》游戏版(PS)，ACT，SCEJ，1997年。

《攻壳机动队2》漫画版，原著/绘制：士郎正宗，全一册，讲谈社（日），初版：2001。

《攻壳机动队》TV版，BADAI，全十三卷，2002年。

《攻壳机动队S.A.C2ndGIG》TV版，BANDAI，2004年。

《攻壳机动队SAC》游戏版(PS2)，SCEJ，2004年。

《攻壳机动队～伊诺塞斯》剧场版，2004年。

■文／星川明人　责编／飞月

三栖人新闻速递

●2004年12月《犬夜叉》剧场版第4弹待发！

《犬夜叉》第四部剧场版的名字确定为——《犬夜叉～红连の蓬莱岛》，而该作的舞台则是数十年才出现一次的传说之岛“蓬莱岛”。相信一股《犬夜叉》热潮将再次掀起，

●《幽游白书》重新发售

集英社继《DRAGON BALL》和《SLAM DUNK》之后,开始了第三弹将经典漫画重新包装发售完全版单行本的计划,而这次的作品就是中国读者们极为熟悉的《幽游白书》。除了收录所有原内容外,原作者富坚义博将创作全新封面。该作预定今年8月4号开始推出。

●FANSBOOK《LOVE 柯南》

除了悬疑的剧情以外，《名侦探柯南》中登场的帅哥以及角色们之间的爱情浪漫史一直也备受女性FANS们关注。，而一本收录了这些相关情报的书自然应运而生，而且还随书附赠图张、海报等。该书售价1250日元，如果大家有缘得见的话千万不要错过哦。

创刊十年 经典回顾

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间,《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！ 责编/小沛

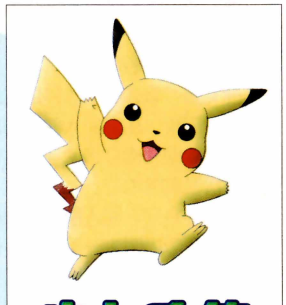
让我们一同重温过去美好的时光

任氏宠儿　叱咤风云虽在潜移默化中　清新可人尽显一颦一笑间



最近几期，我们连续为大家介绍了几个经典的游戏偶像，也许大家会发现其中缺少了一位超重量级的明星。别急，我知道少了哪一位。它就是拥有像小猪一样胖胖又可爱的身体，长着小兔子一样的长耳朵，遍身黄色又有两个小红脸蛋的——Pikachu！对不起，说中文，它就是——风靡海内外万千小朋友，叱咤游戏动画两大领域，身为无数少女枕边良伴,兼职N多小孩子随身宠物的——皮卡丘!!!

也许执掌任天堂的山内大爷也没能预料到，这个一直以马里奥为招牌的老店，今天却每每要靠这只黄兔子，哦，对不起，是皮卡丘！来支撑门面!不过，我们不得不称赞老任的创意独到！在第一代口袋妖怪中他们设计了150号形态各异的小怪物，俗话说“你知道哪块云彩有雨?”先设计这些，不一定谁就喜欢其中哪一个。这招够绝的！可没想到，皮卡丘更绝！居然能自己独领风骚，凡是喜欢口袋妖怪的必然认识或是喜欢它，别的怪物却不见得会被别人记住名字。可以说皮卡丘创造了一个奇迹，或者应该说是口袋妖怪创造了游戏低迷期的一个奇迹！妖怪一出马，销量破百万！这二年，任天堂在口袋妖怪上算是赚翻了，口袋妖怪的数量也增加到了将近500个，看来任天堂是想再创造出几个受大家欢迎的皮卡丘似的家伙！不过就目前来说，皮卡丘依然是口袋妖怪的当家小生(花旦?)。好了，闲话少说，还是赶快一起回顾口袋妖怪曾经和现在的辉煌吧。



皮卡丘篇

游戏回顾　记录皮卡丘成长历程的历代重量级游戏作品（1997-2004）

口袋妖怪 红　GB
发售日：1997年12月30日



口袋妖怪的开山作品！这一版本里，怪物的主角是小火龙，一共有150个怪兽登场，当时皮卡丘只是作为游戏的一个小配角，能力也很普通。

口袋妖怪 绿　GB
发售日：1997年12月30日



口袋妖怪首作的另一版本，以妙蛙种子为主角，皮卡丘是第24号，在该系列制作之初，老任就知道骗钱了，但是不得不承认该做法大获成功。

口袋妖怪 黄　GB
发售日：1999年9月30日



时隔两年之后，随着口袋妖怪的动画片在日本的热播，皮卡丘的人气急度提升，于是任天堂顺应民意，在本作中皮卡丘首次以主角的身份登场。

口袋妖怪 蓝　GB
发售日：1999年



老任旧习难改，在推出黄的同时，也不忘同时发售了口袋妖怪的又一颜色版本！本作以水箭龟为主角，虽然属于鸡肋作品，但是销量依旧惊人。

口袋妖怪 Snap　N64
发售日：1999年6月30日



构思巧妙的一部作品，你可以拿照相机拍摄生活在野外的怪物，感觉十分亲切。玩这款游戏时就像真的置身于口袋妖怪的世界。

口袋妖怪 弹珠台　GBC
发售日：1999年7月31日



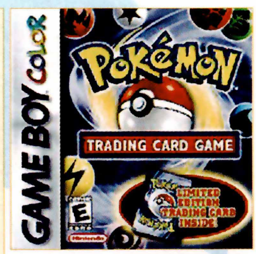
这是一款糅合了捕捉与进化要素的弹珠台游戏，不再只是单纯的拿高分，游戏加入了完成度，也就是你需要捕捉齐全部的口袋妖怪。

口袋妖怪 竞技场　N64
发售日：2000年2月29日



让人热血沸腾的战斗游戏，如同动画片中的场面，带着自己心爱的怪物与其他怪物训练员对战，还能像动画片中那样收集徽章呢。

口袋妖怪 卡片　GBC
发售日：2000年3月31日



在当时卡片游戏风靡的时代，任天堂也推出了这款新颖的卡片游戏，该作对应红外线传输和读卡器，和朋友们一起玩会非常有趣。

口袋妖怪 金

发售日..2000年10月11日

GBC



在发售了许多其他类型的游戏之后，口袋妖怪终于推出了这款传统的RPG，故事中的人类主人公自然更换了，怪物的数量多于前作。

口袋妖怪 银

发售日..2000年10月14日

GBC

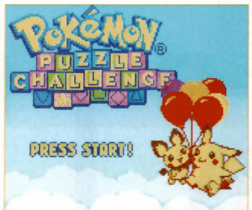


任天堂的一贯做法！这是与金相对的版本，除了怪物出现地点不同、几率不同之外，金银版还各有特有的怪物，两个版本的通信也是乐趣无穷。

口袋妖怪 谜题挑战

发售日..2000年

GBC



简单的方块游戏，但是其中也有捕捉要素！其实是每达到一定级别就会出现新怪物。可见为了和口袋妖怪扯上关系，老任什么招都用上了。

口袋妖怪 谜题挑战

发售日..2000年

N64



这可以说是跨机种的游戏，N64版的这款游戏在对战方面有所加强，另外还有丰富的过场动画可供欣赏，真可谓是寓娱乐于解谜之中。

口袋妖怪 竞技场2

发售日..2001年3月25日

N64

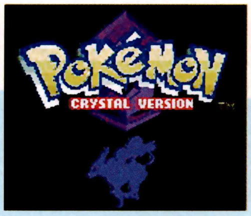


在上一作大受好评之后，本作再接再厉又有了较大的提高，游戏方式更加多样，怪物的数量有所增加，画面的表现也体现出了空前的刺激。

口袋妖怪 水晶

发售日..2001年7月29日

GBC



金、银的进化版，故事基本沿用前面的这两款作品，只是在怪物的种类上有所增加，还有部分谜题做了修改，这是任氏的老把戏了。

口袋妖怪 红宝石

发售日..2003年3月17日

GBA



口袋妖怪登陆GBA的首款作品。画面清新靓丽，怪物种类极大丰富，但是没有了以前的部分怪物。又是一款销量惊人的怪物软件！

口袋妖怪 红宝石

发售日..2003年3月17日

GBA



口袋妖怪登陆GBA的首款作品。画面清新靓丽，怪物种类极大丰富，但是没有了以前的部分怪物。又是一款销量惊人的怪物软件！

弹珠台：红&蓝宝石

发售日..2003年8月26日

GBA



对应红、蓝宝石所推出的弹珠游戏，两款作品分别收录了相对应的怪物，并且加入了商店等细致的设计，游戏的内容比较新颖。

口袋妖怪 频道

发售日..2003年12月1日

GC



这是一款极具创意的游戏，玩家要收集"口袋妖怪电视台"的影像片段，并且还有许多小游戏，包括卡片收集和画画等等。

口袋妖怪 竞技场

发售日..2004年3月22日

GC



口袋妖怪竞技场登陆GC了。依靠强大的机能，口袋妖怪的战斗表现更加激烈，临场感十足！并且怪物的数量极大提高，真是让人欲罢不能！

口袋妖怪 叶绿

发售日..2004年1月29日

GBA



虽说是该系列在GBA上的最新作，但是明显有些偏重怀旧而非创新，此为GB上口袋妖怪绿的复刻版，画面与音乐方面都有大幅提高。

口袋妖怪 火红

发售日..2004年1月29日

GBA



任天堂真是连复刻版都要同时推出两个版本，此为口袋妖怪红的复刻版，小火龙再次成为主角。该作与"叶绿"同时发售，旨在怀旧。

盒子：红&蓝宝石

发售日..2004年7月12日

GC



该作是配合红、蓝宝石这两款游戏的。玩家可以将在GBA上抓到的怪兽放到这里饲养、管理，并且可以与同伴进行交换和比赛。

未来的皮卡丘

曾经的经典在未来依旧与你相伴



皮卡丘的形象作为宠物是成功的，但是虚拟宠物终归有它的局限性，它不可能同人类做简单的沟通，同时又是看得见摸不着，这样便使得皮卡丘同人们的距离永远无法拉近。在今年的E3展上，任天堂在为NDS掀开神秘面纱的同时，也为口袋妖怪的FANS们带来了惊喜。虽然仅仅作为一款演示软件，但是这款口袋妖怪的游戏却展示给人们一种前所未有的新鲜感和亲切感！在游戏中，人们可以用手去触摸皮卡丘，拉拉它的小手、耳朵还有小脸蛋，从皮卡丘的表情中我们可以看出，它对我们的爱抚会做出适当的反应。不光如此，玩家还可以给皮卡丘画像，画完之后由皮卡丘自己来作评判，如果画得好它会开心地笑，反之则会生气。这款游戏中还有为皮卡丘伴奏跳舞等细致的设计。看来，未来的皮卡丘将不再离我们遥远，它更像是活生生地在我们身边，相信那时的皮卡丘将会创造另一个神话，取得更大的成功！



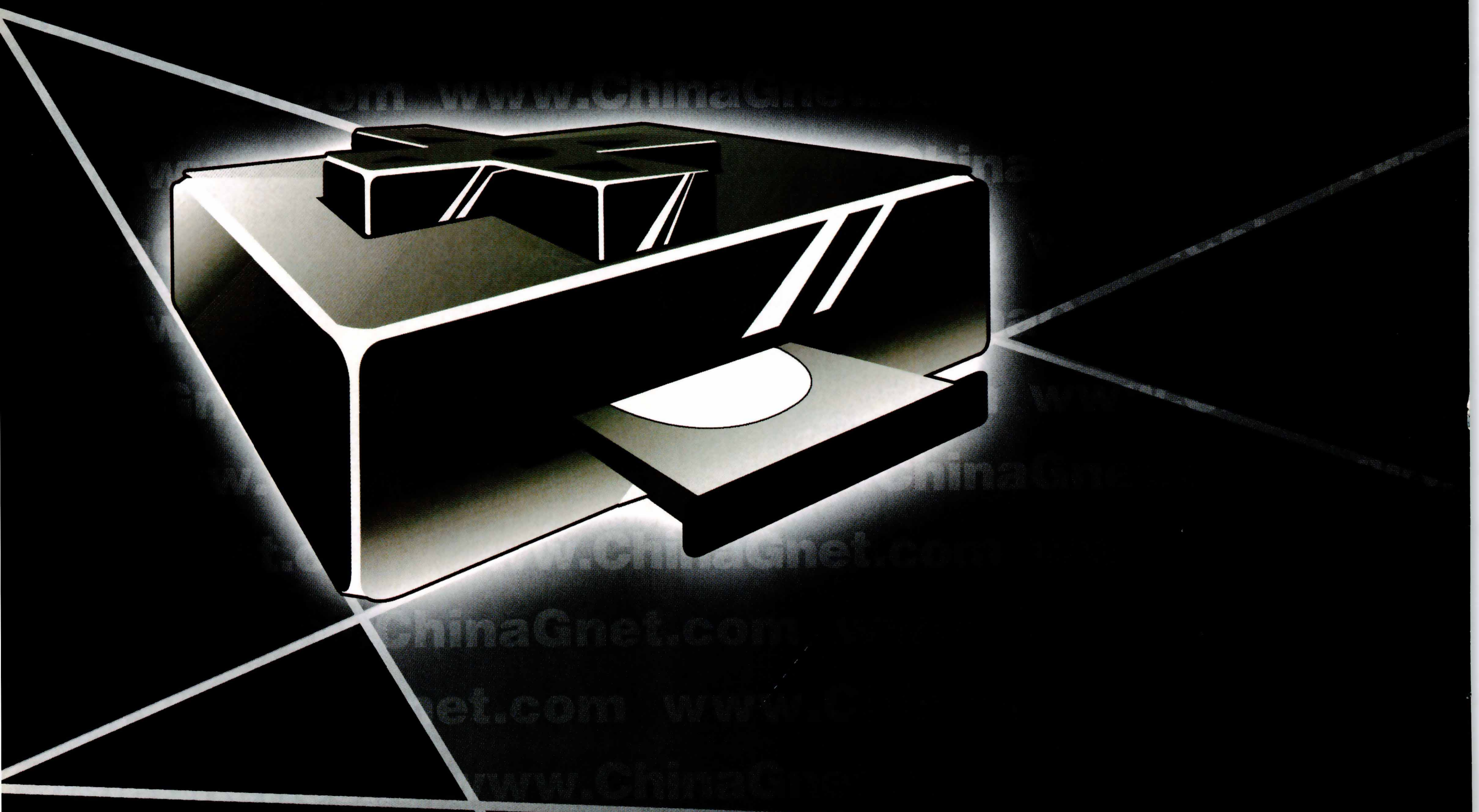


游戏素质品评

创意指数	9
画面指数	7
音乐指数	7
上手指数	8
流行指数	10
经典指数	9
综合指数	9

新亚电玩

www.ChinaGnet.com



- ▶ **新亚北京地安门店** 北京市地安门外大街9号 查询电话：010-64043781
- ▶ **新亚北京中关村店** 北京市海淀路171号大华写字楼一层北一门 查询电话：010-62519668
- ▶ **新亚北京中关村鼎好店** 北京市中关村鼎好电子商城（中关村大街与北四环交汇口西南角）4860室 查询电话：010-82696860
- ▶ **新亚北京鼓楼东大街店** 北京市东城区鼓楼东大街6号 查询电话：010-84010216
- ▶ **新亚广州分公司及邮购部** 广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室 查询电话：020-81011337
- ▶ **新亚广州分公司海印店** 广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103 查询电话：020-83753871
- ▶ **新亚上海店** 上海市卢湾区西藏南路526号圣力数码广场2楼2005室（老西门） 查询电话：021-53826330
- ▶ **新亚成都店** 成都市武侯区新南路118号百脑汇电脑城四楼L39-2档 查询电话：028-85432228

BETOP 北通产品

官方授权网络媒体
网易游戏频道:
game.163.com

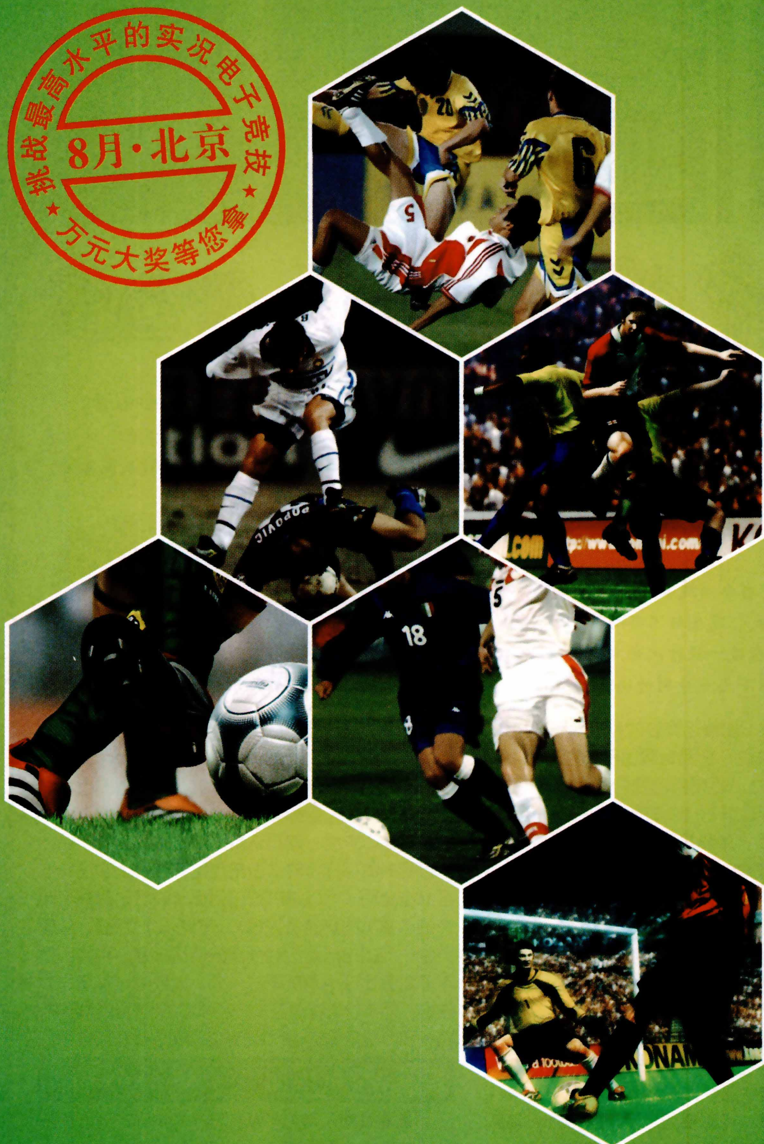
官方授权平面媒体

指定电视媒体:
游戏竞技频道

网络媒体:完全实况
www.winning11.com.cn

http://www.betop-cn.com

挑战最高水平的实况电子竞技
8月·北京
★万元大奖等您拿★



北通2004 实况足球 精英争霸赛

——北通电子竞技系列活动

比赛平台: PS2实况足球7国际版
比赛时间: 分赛区: 7月15日~7月30日
总决赛: 8月7~9日
奖项设置: 分赛区一等奖现金1000元
总决赛一等奖现金10000元
(总决赛现场另有实况强区大赛及2对2团队赛)
报名时间: 6月5日~7月5日
报名办法: 详情请登录北通网站



主办方: 北通电子有限公司(注: 北通电子有限公司拥有此次活动的解释权)

北通球王(BTP-2123)

协作媒体:
PCHOME(电脑之家)/搜狐游戏频道/太平洋电脑网/大众软件/电脑商情报/完全实况/GAMEPRO/猫扑网/EG游戏论坛/电脑报/PS2中文网/小熊在线/新亚游戏网站/游戏日/大学生杂志/武汉硬件沙龙等

分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话	分赛区城市	承办单位	联系电话
北京	北通电子	010-85618246	石家庄	英特电玩	0311-7763555	南宁	鸿立电玩	0771-2870848	武汉	夏源口袋电玩	027-82845979	长春	金卡王电玩	0431-8956096
上海	北通电子	021-62052398	沈阳	上美电器	024-24147032	郑州	闯关族电玩	0371-6967363	西安	PS2玩家俱乐部	029-85361132	长春	升弘扬俱乐部	0431-4910525
广州	北通电子	020-38736400	天津	晶合软件	022-24010382	福州	聚友电玩	0591-7523788	济南	三联家电	0531-6086351	上海	电脑之家	021-64480216
成都	长江电玩	028-83234728	南京	新世界电玩	025-85514909	无锡	昌盛电玩	0510-2705710	济南	圣颖电子	0531-5330267			

注: 以上资料如有个别更新的地方请以北通网站公布的为准.

拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松

闲扯游戏吧 GAME BAR



把你的感想说出来吧！

前两期论战中有个别作者的言辞比较激烈，脱离了本栏目为读者之间的交流提供空间的初衷，作为编辑的北斗没有能把握好分寸，在此向大家道歉了。感谢JEFFREY等玩家提出的中肯意见。另外，其实北斗倒是建议文笔好的朋友结合游戏写写短篇的小说，应该会蛮有意思的吧？——比如说三国。 [责编/北斗]

本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

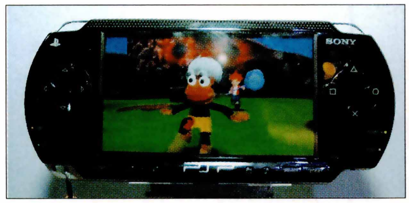
煮酒论英雄

浅谈商战中的PSP和NDS

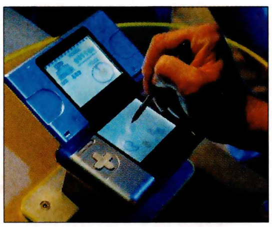
本届E3展落下帷幕之后，当今电玩业所有玩家讨论最多的话题便是索尼和任天堂公布的两部新时代手掌游戏机PSP和NDS。

自索尼在20世纪末（1990年至2000年）PS时代打败了强劲的竞争对手世嘉和任天堂开始，到成为游戏界的霸主以来，这次是正式向任天堂所独占的手掌机帝国发起挑战。经过了多年的硬件机体开发和市场调查，终于在2004年新世纪的今天，PSP正式面世。

任天堂早知索尼将会涉入手掌机市场，并声明以现在的GBA难敌如此强大的对手，结果也开发了新型的手掌机力抗索尼的PSP，不让索尼独占鳌头，而最终传闻已久的NDS也在本届的E3展上曝光。



PSP和NDS各自有着长处、短处，这些都成为了当今游戏界最大的话题。究竟哪一部手掌机最强？哪一部手掌机将赢得最后的胜利？我们现在都不得而知，只有等到两部手掌机正式发售，经过一段时间的市场验证，才能分出优势。我们将从以下几点分别讨论PSP和NDS：



一 性能及规格比拼

两部手掌机在本届E3展上都已正式公布，但说到准确的性能规格，只有索尼公布的PSP性能规格表较为明确。而任天堂的NDS除了公布机体的特点、体积和使用的CPU外，其他都没有详细说明。但从E3展上两部掌机的各自展示，可以明显看出PSP的机能比NDS高出不少。

如果从PSP的CPU最大频率来计算（PSP的CPU频率为1—333mhz），在某种程度上要比PS2更强（PS2的最大CPU频率为294.912mhz），以PSP如此强劲的运算机能要做出不比PS2差的游戏也是合情合理的，但从本届E3展播放的演示片段来看，除了部分游戏画面存在问题以外，其它游戏画面绝对是PS1所无法比拟的。而有部分画面更是强的完美无瑕（如GT赛车），所以，预期的PSP机能虽没有PS2的那么强，但绝对有6、7成PS2的性能。

再来看看NDS，NDS是任天堂首部加入3D立体能力的新型手掌机（GBA的3D能力基本可以忽略不计），其中两枚CPU能够运算立体和平面图像。单单从NDS的机能来说，它拥有着比任天堂的N64更强的立体演算能力，还有自己独特的平面处理能力。再来和GBA作比较，NDS的机能已经有了飞跃性的上升。当然，单从机能来看，PSP确实强过NDS，不过NDS跟GBA有互换性，并设计了新颖的触摸屏，内藏声音识别软件等功能，这才是NDS真正有趣之处。

二 使用媒体及稳定性比较

使用媒体：PSP和NDS都采用了全新的媒体，PSP采用了索尼独自研制的UMD光盘，最多能使用单面双层的1.8GB容量。如果和普通CD容量来比较，一张UMD光盘将容纳三张CD的容量，所以一张UMD光盘用来收录游戏、电影都完全没问题。而NDS使用了ROM卡，最多能拥有1GB（b）的容量，如果和普通的CD容量来比较，1/5的CD容量就等同于一张ROM卡的容量了，这与索尼的UMD光碟比起来，真是天壤之别。

稳定性：作为手掌游戏机，PSP与NDS必须面对手持游戏机时，机身不稳定的问题，所以手掌机能否稳定的读取资料就显得非常重要了。PSP使用了UMD光碟，即使防震技术再好，也难保证突发事件令游戏出现花屏、死机等情况；相对地，NDS使用了ROM卡，稳定性跟GB、GBA、GBASP一样都有保证。因此，从稳定性上讲，NDS占有一定的优势。

三 市场定位的分析

虽然PSP与NDS同是手掌机，但两者的市场定位却有所不同，目标年龄层也有不小的差异。早在索尼设计PSP时，就已认定PSP是一种高价产品，所以相对的目标年龄层设得也比较高，大致在18岁至36岁之间（可以说PSP的目标年龄层已偏离了现有的手掌机市场消费人群）。而在NDS方面，从任天堂一向的市场定位和预期的价格来看，相信目标年龄层会比GBA系列略高一点，大致为11岁至26岁左右。但不管怎样，在PSP与NDS的目标年龄层中，有一部分是重叠的，所以两者之间的大战在所难免。

四 发售日期及价格的影响

发售日期：两部手掌机哪部先推出，对今后的发展或多或少将会有着一定的影响，除了会引来话题、吸引更多人购买外，还会有着兵书战法上最高制敌之策的"先入为主"。如果能赶在一些黄金时间（如圣诞、春节）推出，必定会对主机的销量有更大的刺激效果。在本届E3展上，PSP所展示的作品中大部分游戏只有DEMO片段和演示画面。而NDS则已提供了大量的游戏可供试玩。所以我们可以明显看出，NDS的推出时间必然会比PSP早。

发售价格：价格直接影响消费者们的购买行为。如果两部手掌机的价格偏高，不要说小孩难以说服家长购买，即使是上班族也可能因此望而却步。从两

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场

家厂商发表的言论来看——任天堂发言人："NDS价格将会比GBASP略高"；索尼发言人："赔着卖PSP"。NDS的售价很有可能会在1300元—1800元人民币，而PSP则有可能是2200元人民币—2800元人民币。在这里我想强调一下，PSP虽然较贵，但其硬件价格不菲，假设以2200元人民币售价来讲，的确已算"最低价"了。但不论是PSP或NDS，它们的价格都会比现在的PS2、NGC、XBOX高，这却和以往的手掌机将是"物美价廉"的理论背道而驰。在一部分人的理念中，要付出一笔较大的资金来购买手掌机必定会有一定的阻力。所以关于价格的问题，是PSP和NDS都要面对的严峻问题。

五 软件支持和附加价值

软件支持：正如家用游戏机一样，要想取得成功，第三方厂商的支持是至关重要的。从目前加盟两部手掌机的厂商数量而言，PSP占具着极大的优势（加盟PSP的厂商有100家），只不过在日本，有实力的大厂商如CAPCOM、HUDSON、SEGA、KOEI、KONAMI、NAMCO、SOUARE · ENIX等，都同时加盟了PSP与NDS。在游戏的选取上，PSP目前是以PS2上的热门游戏为主，而NDS则以GBA的热门游戏为主，两方的游戏都各自有着吸引力，究竟谁胜谁负，还要看今后各自第三方厂商的动向。

附加价值：附加价值是影响游戏主机的一大关键，这很有可能影响到玩家购机的动机。首先来看看PS2，PS2主机能获得莫大的成功，主要因素是来源于初期的大卖，而初期的大卖，主要又是来自于不仅PS2能玩原有的PS游戏，还可以直接观看DVD影碟，所以说跟PS的互换性和DVD播放功能就是PS2的附加价值。PSP使用了全新的UMD光盘，而PSP除了游戏以外，还附加了观看影碟、听音乐的功能，不过只限于UMD格式的光碟，而UMD光碟是索尼全新发明的媒体，不像DVD光碟那样早已普及，所以在影视、音乐方面就要由影视、音像公司来迁就PSP，推出UMD格式的影碟、歌碟。所以，我们可以预料到UMD格式的影音碟普及起来实在困难重重。同样使用了全新媒体的NDS，在E3展正式公布前也存在不少隐患，在机能逊色于PSP又没有附加价值的情况下，实在让人担心。不过当NDS与GBA游戏具有互换功能公布后，已经令玩家对NDS信心大增。如果从媒体流行的角度来说，虽然PSP与NDS都属于新媒体，但NDS除了新ROM卡外，GBA的ROM插槽也是NDS标配之一，换个意思理解，也就是说所有的GBA游戏都是NDS强劲的后盾。比起PSP必须"从零开始"的UMD光盘，NDS对应双重媒体给了玩家额外的选择，而这就是NDS强有力的附加价值。

六 耗电量、耐用度及其它

在谈这个话题前，我想先说一下消费者的心理：从心理学角度来看，要想购买东西，就必须存在一种渴望和冲动。所以，如何让消费者产生购买欲望，这便是PSP和NDS面对的最大问题。当然，其中购买的人有些是为了赶潮流，有些是为了画面、性能、价钱等，反正是因人而异。可以说哪一部掌机能让玩家产生越多的购买理由，便越吸引人。PSP机能强劲，且机身设计给人一种划时代感觉，游戏水准不低于PS2，所以单从机能外观和性能来看，对于着重游戏画面多于游戏性的玩家又或是追随潮流的青年人来说，PSP的吸引力自然会比NDS高。相对而言，NDS从机能上来说肯定是不及PSP，但凭借触摸屏、双屏幕设计、麦克风的声音输入设计，给当今缺乏创意的游戏界带来了新的冲击。任天堂在进行新尝试的同时，也带给了热爱游戏的游戏迷们新的期待。对于游戏迷们来说，游戏性往往大于画面，只要是出色的游戏，不论是哪个机种的作品也会欣然购买，所以单从游戏的角度来说，喜欢游戏的人、欣赏创新的人，NDS的吸引力会比PSP更大。

耗电量：对手掌机而言非常重要的一点，而这个问题从以往的GG、GB、GBA、GBASP时已获得肯定：能长时间连续游戏的掌机将占有一定的优势。从E3展公布的资料来看，PSP根据使用的状况，工作时间为2小时至10小时，不过只有在播放MP3时，才能用上10小时，如果用来看电影，可能只能撑2小时左右，而在进行游戏时，大概能在4小时到6小时（最好的估计）。在NDS方面，由于不用像PSP那样用消耗大量电量的光头运行，所以消耗的电量也会相对较少，一般连续10小时游戏应该没问题，如果是使用无线的LAN来游戏的话，估计游戏6小时也应该没问题。所以在这点上NDS将比PSP占有相当的优势。

耐用度：作为新世纪手掌机拥有更佳的耐用度也很重要，即使主机的性能如何强劲，若没有耐用度作为保证的话也只会落得残败下场。先看看PSP，虽然E3展上索尼公司并未说明耐用度，但从PSP使用的是UMD光碟媒体来看，真的不能不担心PSP的耐用度。使用光碟作为媒体，机身内的光盘必须不停的转动运作(这是让PSP耗电量增高的主要原因)，长期这样使用，光头必定有损伤（当然事实是否这样，我们不得而知，这只是从直观的角度来分析），尤其是PSP每天工作4至6小时左右。另外，PSP的屏幕不像NDS那样可以折叠，玩家如果不时刻注意，屏幕很容易弄伤。而NDS方面，在E3展上，任天堂已声明NDS是耐用的，回顾一下任天堂的产品，不论是家用机还是掌机，其耐用度确实令人满意；再说NDS可折叠，有效的保护了屏幕。使用ROM卡直接传送游戏资料，减少了主机损耗的可能性。不过，其触摸屏幕是否会弄伤屏幕，这一点就令人担心，如E3展上一款试玩的《索尼克》游戏，要求玩家不停地擦动屏幕让索尼克加速前进，想想如此激烈高速的动作，或多或少对屏幕都会有一定的影响，这样的话，长期使用是否会使触摸屏的灵感度下降呢？这是任天堂必须反复测试的问题之一。

周边设备：我只想在这简单的谈谈。PSP在E3展上公布了大量的对应周边设备，如PSP专用架、线型控制器等，借此来实现PSP成为多方面娱乐平台的作用。但不管怎样，推出的周边设备越多，就代表玩家所支付的费用就越多。再看NDS，在E3展上只公布了主机。任天堂现在把重心全力放在玩游戏这个主旨上，所以NDS也不能听音乐和播放影视(在这里不能担保任天堂以后会不会推出周边设备)。从目前情况来看，没有任何周边设备的NDS反而比较划算。

七 游戏开发时间

游戏开发时间：在开发游戏之前，厂商必须先熟悉该机种的开发环境。虽然索尼在本届E3展上没有公布PSP的开发工具和环境，但从PSP跟PS2画面相似度来看，可以暂时肯定PSP跟PS2拥有着相似的开发环境。所以，开发一款PSP游戏的时间将有可能等同于开发一款PS2游戏的时间或略少一点。在NDS方面，任天堂在E3展上说明了NDS用到了全新的开发环境和工具。那开发厂商便要重新认识NDS的多边形表现能力，尤其是触摸屏的设计、声音识别功能等全新的游戏玩法，认识这些都需要时间去掌握理解，因此，在厂商完全熟悉NDS的开发环境前，PSP无疑占有一定的优势。不过，从本届E3展上来看，NDS展示的部分游戏画面素质较佳，完成度也高，而有部分画面却很粗糙。NDS是部着重于游戏性的掌机，因此，有这样的游戏画面（指粗糙的）存在也不算是个问题。相反，这样却可以减少游戏的开发时间，未必完全是个败笔。当然玩家能否接受又是另一回事了。

面临的游戏问题：提到两部掌机将面临的游戏问题，事实上是冲着PSP来讲的，从PSP已公布的游戏来看，大部分游戏都是来自热门游戏作品的移植改良。这无疑可以增加PSP的吸引力，因为在这些移植改良作中有玩家喜爱的作品，就大大增加了他们购买PSP的可能性，不过要开发一款类似于PS2机能的热门游戏，就必须花上一段时间（如上述的观点），而假设该游戏是由同厂商的开发组制作，便是要该开发组额外抽出人手来开发，最可怕的是，这样就使得PS2上同名系列的游戏开发进度缓慢，直接影响到PS2上热门游戏的数量。又或者即使推出了，又是否会导致游戏的内容、系统没有新意等。从长远的角度来说，这将给厂商带来沉重的负担。虽然NDS也可能存在上述问题，不过既然NDS具有跟GBA相同的2D处理性能CPU，这样就不能否认会出现与GBA相同画面素质的游戏，并纯以游戏性来吸引玩家的游戏，换句话说，只要游戏开发厂商完全熟悉了NDS的开发环境，要在短时间开发出游戏也不难，即使开发时间比GBA长，也会比PSP短。

八 市场上的竞争者

在这个问题上，主要是以PSP为主。事实上，PSP的对手不光是NDS，还有GBA。正确的说，应该是PSP VS NDS和GBA。因为GBA同样是任天堂的产品，所以从玩家的角度来看，就会演变成PSP与NDS和GBA之间的大战了。看样子，这方面任天堂确实比较有利。

～总 结～

现在要断定PSP和NDS哪一部掌机将获得成功还言之过早，两部掌机都有各自的优缺点，除了机能以外，还要看市场对这两部掌机的评价。从一些网上非正式的投票中可以看出，对PSP和NDS的支持也都各占一半，反正不管怎样，两部掌机都得到了消费者们的支持，只要厂商能尽快解决各自掌机的存在问题和不利因素，相信在不久的今后，两部新时代的手掌机都能在游戏市场中有更佳的表现。

备注：以上文中所提到的PSP和NDS的性能规格、加盟厂商等一些相关数据请参看《电子游戏软件》E3特别报道。

文/贵阳　刘剑锟

—— 启事 ——

请十五期"闲扯游戏"中的yzum、徐志强和吴双三位作者尽快把详细的地址及联系方法通知北斗，以便发放稿费。另外请大家来稿时，记得附上真名，详细地址与邮编。谢谢合作！！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场

The saga,begin

曾经忘情在莎木的世界里，留恋于芭月大院潺潺的流水声中，为伴随夜幕降临依次亮起的街灯会心一笑，也因凉的无奈离去而黯然神伤。当然，更忘不了那悄悄变化的天气，神社可爱的小猫，原崎望的百合花，清新朴实的小镇生活气息，所有的一切都曾让我流连忘返。望着一直放在床头的两张莎木正版，想起4年前第一次看到莎木画面的惊艳，3年前第一次把莎木1通关后的兴奋，还有那令人遐想无限的"the saga, begin"这句结束语，无数关于莎木的记忆渐渐的在心头浮起，下边这些文字，记录了自己对莎木点点滴滴的感受，与君共享。

心静如水

已经是寒假的倒数第二天了，我还在莎木2 Disk2香港的街区里乱撞，眼睁睁地看着后天就要开学走人,不知要等到什么时候才可以回家把这游戏打穿，我不由的心急似焚。在庙里夹红叶时，我心浮气燥，赤耳面红，夹了N次仍然未果，几欲恼羞成怒。好不容易夹到一片，红秀瑛却得寸进尺让我再连夹3片，气急败坏之下差点飞起一脚把电视踢翻。为了把游戏赶快打穿，无奈之余，只有老老实实坐下来夹树叶，终于费尽周折连续夹到3片红叶。然后，红秀瑛婉婉告诉凉，夹红叶仅仅是一种修行，并不是有意在刁难凉，只是想让凉通过这种修行明白心静如水的道理。这时的我，有意无意之中，也体会出了心静如水的道理，那一瞬间体会的畅然让我至今仍无法忘怀。不经意之间，生活和时间的灰尘把这些耳熟能详的道理深埋起来，很久以后，同是无意之中，尘土被吹散，我意外的发现这些质朴道理的光泽并没有被时间磨去，它们仍然在我身旁熠熠生辉。即便只是微微的亮光，在黑夜里，却足以指引方向。

How to discover my path?

大学毕业后,我来到新的城市,开始了新的生活。工作很紧张，压力也变大，一时之间让人无所适从，自己喜欢的电影、漫画、游戏自然是无暇顾及。每天看着口袋过日子的生活让人厌倦，在稍稍稳定后，咬了咬牙，买了台二手DC，200块搞到一台飘洋过海来的洋垃圾——14寸显示器，希望能给自己平板的生活增添些生气。

周末的天气很宜人，清晨的阳关充满了整个房间,使微小的空气颗粒清新可见，甚至可以让人感觉到空气的流动；加上院子里晶莹剔透充满生命感觉的绿色植物，邻居阿伯家画眉清脆的鸣叫，与平日的喧嚣和繁忙相比，这个清晨显得是那样宁静，安逸。早早起床，把什么劳什子的工作，学习统统丢到脑后，打开DC，拿出久违的莎木。

"Dear Ryo,……live for one's conviction, die for one's conviction,……it is up to you to discover your path and follow it through" 再次听到了芭月严对凉的叮嘱。我突然想到了不久前的分离时刻，一场混乱不堪地散伙饭后，要好的同学各奔东西，自己也远离家乡。陌生的城市，新的工作，一个人的生活是很惬意，但自己就和这个城市中忙忙碌碌的人一样，每天只是疲于工作。清晨匆匆从床上爬起，拼命地挤进公车和电梯，在最后一分钟冲进办公室，继而不停的电话、传真、E-mail，最后伴着昏黄的街灯下班回家。发条般地工作和生活的日子让人麻木茫然,这就是我曾经期待过，以后要面对的生活吗？仅仅是短短的几个月，曾经的信念好像已变成记忆的碎片开始灰飞烟灭，什么是信念？我已经很久没有想起信念这个词了，*how to discover my path and follow it through??*

清晨的阳光映在脸庞上，我的心，禁不住抽搐了一下。

心灵之歌

对于莎木的音乐，初听起来感觉很失望，各种元素交织在一起，而不是和开始所预想的那样纯粹。当逐渐溶入到莎木的世界中之后，才开始体会到其中的醇厚味道。这里就讲一讲莎木结尾的那段钢琴独奏吧。

第一次把莎木打穿后,吸引我注意力的不是这段独奏,而是传说中长达6、7分钟的被国内爆炒的stuff。当铃木的名字消失在屏幕上，我才回过神，整首曲子只有钢琴没有其他的配器了，平淡而单调，我一直以为莎木的终曲应该是首气势磅礴的交响乐——这段单薄的钢琴着实让人失望。

第二次把莎木打穿后，那段字幕已没了任何吸引力，闭上眼睛，仔细去听，好质朴的钢琴声：没有任何琴艺的卖弄，缓缓的节奏，低沉的音节，轻轻的琴声像是在倾诉，呓语，时而起伏，时而缓行。感觉与第一次大不相同。于是马上读存档，迅速将蔡KO掉，继续听这段独奏。不知不觉中深深沉进了曲子中。纯粹的钢琴让四周变的安静，琴声像是在诉说着莎木的故事，即便是轻轻敲出的音符也让人感觉十分有力，这种力量更多来自音符里蕴含的感情，重重撞击着听者。接着，把曲子给录了下来。

深夜，戴上耳机，伴着磁带特有的沙沙声，缓缓的琴声走进耳旁。右手奏出了莎木激荡的主旋律，清脆激昂有力，是一股愤怒的感情；左手的和弦则低沉，给人感觉更多的是自制与无奈。两种不同的声音时起时浮，相互辉映、交错，琴声多次在高音时的停顿，既是欲言又止，更多的是沉思，给人无限遐想。即便是一个轻轻的音符，也能让人清晰地感觉到演奏者敲击琴键的力度。那充满感情的音符，有哀伤，有愤怒，有抑制，有痛苦，有无奈，当然还有希望。无数矛盾的感情交聚在一起，让人感慨万千。整段曲子像是有股魔力，伴着结束时音节那瞬间的回声，让时间也永远停留在这一瞬间。很遗憾，这段曲子并没有收录到莎木的ost内，至今我还是一直听着那个用复读机录下的版本，虽然音质不尽人意，但被录下的不仅仅只有音符，也有一份当时的心境。在回忆对自己无比重要的今天，这盘磁带，也变得珍贵起来。

有一次朋友偶然听到了这段曲子，第一反映是——好压抑。这不禁让我想起莎木本身的故事,游戏里的人物都在压抑着自己的感情，无论是凉，原崎望或是红秀瑛，每个人的选择在命运面前，都是这样的苍白无力，也许这只是一种巧合罢了。正如莎木1里结束语所述：**启明星将指引凉前进的方向。**这段曲子，也是在隐喻整个故事吧。

关于正版

曾几何时莎木1+2的正版还被JS要价1200大洋！1200块！是我刚毕业每月三分之二的薪水！我只有望碟兴叹，正版，只是梦寐以求的东西。不料不久DC廉价正版突袭而来，莎木2限定马上毫不犹豫入手,拿到碟时，小心翼翼地捧在手里，连塑料纸都不舍得撕去。那沉沉的感觉让人100分的满足……

有次在公司附近的一家游戏小卖店晃，竟然发现了一张莎木1的美版正版，虽然是二手，我想boss也还是会狮子大开口，250块至少了吧。本只是试探性的问了问，谁料boss不在，看摊的那位老兄给boss打了一个电话后说只要50块。当时心中一阵狂喜，第一个反应是老板头壳坏掉，不管这个月还有没有生活费，马上掏钱，拿上我梦寐以求的莎木美版飞一般地离开。第一次听到 wish，英雄救美后原崎望偎依在凉背后的插曲！！！！终于可以和无声的d版说再见。而后，这两张沉甸甸的正版一直摆放在床头，对现在身无常物的我，最珍贵的东西就是这两张莎木了。有朋友对此很不屑，不过是两张塑料片而已，还要当宝贝一样供起来，不懂！是，说白了这些光盘就是塑料片，但对玩家而言，这绝对不仅仅是几片碟片，其中聚集了无数的感情，回忆和曾经拥有的欢乐时光。塑料片，不过是载体罢了。

后　记

这些都是两年的文字，在自己最艰难的时刻陆陆续续用了几个月的时间才完工，把自己的感情用文字表达出来比想象中困难。希望喜欢莎木的朋友也会喜欢这篇文章。

十几年前的《阿飞正传》本计划拍两集,下集却因为上集叫好不叫座而夭折,留下了一个无头结尾。如今这部电影却变成小资们追逐的经典，被传媒极力追捧。XBOX版的莎木2发售后成绩不尽人意也在意料之中。这让我们无法对莎木3报有太多奢望。

一两年来时不时都有传出莎木3将继续开发的消息，但一直没有得到SEGA的证实。在这个以销量论成败的商业社会，我们有太多的遗憾，很多事情，也只能苦笑相对。或许莎木自身的光芒，会随着时间的推移慢慢散发出来。或许，如现在电视前那积满灰尘的DC一样，将永远被深埋在玩家的记忆中。

现在的我，恐怕鲜有机会能坐下来像以前一样用心体会游戏的乐趣，对莎木的这份感情，对我本人而言亦是绝响，此篇文字，也是纪念自己已逝去少年时的回忆。

在我心中——"the saga,begin"

文/羽扬

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

《电子游戏软件》与西祠游戏论谈合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net。本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲扯游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。



永远银河的幻想

记我与《METROID银河战士》的回忆

文/Leny

正如上帝创造世间万物，世间万物都有缘分的联系那样，我想，每个游戏者都有自己喜欢的游戏，也一定有自己和自己喜欢的游戏之间邂逅的美好回忆。每个银河战士FAN接触银河战士作品也都有一段特别的故事吧，如果能够与大家一起分享，听起来真的很有趣。一个优秀的作品，如果错过的话，那实在是很可惜。

邂逅

记不清自己是几岁的时候，也记不得是什么原因让平时玩会儿游戏也会因为“影响学习”这个罪名而导致FC被关到柜子里的我拥有了GB。虽然是黑白还带有残像的画面，但至少它为我带来了太多的欢乐。《银河战士》就是其中之一。

那是在一盘同别人交换着玩的合卡里面带的游戏，有一个就是银河战士（话说回来，那个时候METROID就已经被翻译作“银河战士”了，真佩服当年的翻译工作者）。玩起来感觉很好，因为与《魂斗罗》实在有不少相似之处：都是横版ACT（那时候全是ACT啦），拿着枪，打敌人(好简单的概括)。惟一不同的是游戏进行的地点是奇怪的行星，还有奇怪的生物敌人。

当时这个游戏真是一个难，前面的部分还好说，后期碰到记录点记录后(我非常惊异一个动作游戏竟然也有记录?)，常常是前后左右不知该往哪走才好。尤其是碰上METROID进入“BOSS”战的时候，经常都让我汗流浃背，心跳不已。那个时候还有点喜欢主角的造型，酷酷的，真是很帅气的银河英雄。当然，那个时候我是不可能知道里面的人物竟然会是女性。

后来因为难度太高，加上合卡里还有很多不错的游戏，于是我渐渐就没怎么碰《银河战士》了。那个时候稍微对各厂商有直观印象的我便认为这应该是一个普通的小厂商做出来的应景之作，加上平台又是GB，自然就没怎么可能拿去跟FC上大作相提并论了。（呵呵，那时候的观点还真自以为是啊，记得那时自己最喜欢的厂商就是 KONAMI了，无敌的《恶魔城－王子外传》，还让我一度以为《希魔复活》也是出自 KONAMI之手呢）

再后来卡带还给了同学，《银河战士》就比较彻底地从我的印象中消失了。

这一别就是十多年啊，因为我对SEGA的偏好，自然而然的成为了MD与SS的忠实中坚。加上国内一段时间SFC配上磁碟机后超高的价格，还有MD被国人美化了的无敌式的“立体”能力，很显然，被无数 METROID FANS膜拜为“神作”的《超级银河战士》就不可能与我光辉照面了(想起来这依然是心中深深的遗憾，虽然现在模拟器里动辄上千的的SFC游戏，但那种抓着手柄的味道还是让我向往依旧）。

再会

2001年，GBA发售的当期，我还是第一时间抱回了GBA，想想辛苦积攒的一千多大洋，还有以后恐怖投资的GBA正版游戏，那叫一个心寒啊！还好，国内神通广大的D版商在GBA发售不到一年就凭借自己“超强的技术水平”问世了D版的GBA卡带，国内GBA的旋风也就立即刮了起来。(真的是很中国特色啊)

于是，各杂志对GBA的相应报道也越来越多。再于是，美版《银河战士·FUSION》的介绍悄然出现。那个时候记得大家会把银河战士通俗的称作是“恶魔城+魂斗罗”。恶魔城自然是我的暴爱(当年为了《月轮》的正版真的是跑断了腿，初期的GBA机主一定记得缺货严重的月轮被炒到天价吧，连美版的月轮都被飘洋过海运过来贩卖)，魂斗罗也很有感觉(尤其怀念MD的最强作HARD CODE）。所以第一时间便拜托游戏店的老板进了一盘（那个时候GBA上除了《ZELDA－四支剑》外好像也没什么大作了）。

《银河战士·FUSION》，除去开头冗长得让人有些心烦的 OPENNING 外，整个游戏对我而言就是极品！！出色的手感，任天堂强大的制作水平，加之游戏英文的缘故（My major is English），使我能自始至终完全融入到游戏完美的剧情设定中。神秘的MIMIC体，不断变化周旋的敌人，还有主电脑Adan逐步揭露开来的事情真相。《FUSION》简直就是一部科幻电影，而且是一部出色的科幻电影！！

也许是因为我吃了好吃的鸡蛋，还想看看那只下蛋的母鸡，于是开始疯狂的收集起与METROID有关的所有信息。这时候，IGN 恰好评选出游戏史上最强的100部作品，其中的NO.3就是SFC的《超级银河战士》。我开始回忆起GB 版《银河战士》的那段时光，不禁后悔起当年没有细细研究的遗憾，如今再用模拟器去玩GB的游戏已经不可能有那种感觉了。不过或许是上天不愿让我难过，一个偶然的时间，一个偶然的地点，我竟然发现了原装的GB卡带《银河战士》，久旱逢雨的感觉真会让每个游戏人都有着说不上来的感动。至此我才知道，GB版的全名是《银河战士2·RETURN OF SAMUS》。

GBA对应《银河战士2》真是一点都不含糊，不仅色彩分差明显，没有了残像的拖动更是让游戏进行得行云流水。WIDE化后的屏幕感觉也很好，绝无椭圆化后的不适感。可惜难度还是那样值得挑战，永远的银河战士，原来在那个时候就是如此的出色！！

GC上最早接触到3D化的银河战士就是《任天堂全明星大乱斗DX》了。虽然SAMUS的招式相对其他角色来说要在用上要更困难些，尤其是挺多攻击力实际并不高的飞弹攻击和SAPCE CREW 。但我还是很喜欢使用SAMUS，毕竟她代表了银河战士，代表了自己最喜欢的一个系列。在《大乱斗DX》的OPENNING画面中还能看到SAMUS同她永远的夙敌（银河战士系列里近乎永远的倒数第2个BOSS)宇宙海盗RIDLEY交战时的英姿！据说美国的电影公司ZIDE/PERRY ENTERTAINMENT还打算开拍银河战士的电影，如果影片中SAMUS与敌人交战时能有《大乱斗DX》片头那样帅气而精彩，那我真就觉得足够了！

感动

2002年，任天堂再一次向人们证明了自己不断创新和改革的勇气，告别银河战士多年，人们等来的竟然是把游戏类型改为了FPS的《银河战士PRIME》?！

老实说，我已经很长时间都没有接触FPS游戏了，脑海里最新的印象还停留在DOOM的基础上，这样的银河战士我还能接受吗？毕竟GC不像可以满大街扔的盗版游戏，每份软件的购入都倾注了游戏人满身的期待和汗水。站在《PRIME》面前，我还是犹豫，这次的银河战士可不是我最爱的ACT啊……

犹豫……还是犹豫……这时候，网络便成了获取更多信息和评价的地方。让我欣慰的是，所有网站和杂志对PRIME的进化全都持统一的褒奖态度，欧美方面更是用GAME SPOT年度全机种最佳游戏的殊荣将 PRIME的褒奖得一塌糊涂。没办法，我动摇了，加上任天堂俱乐部里对PRIME如火如荼的讨论，我终于还是买下了《银河战士PRIME》！！

这是一个满分！

这是我32小时通关后对PRIME的惟一评价，只有真正感受过的人才有资格评论这个游戏。任天堂大手笔的改革和进化使得PRIME不仅保留了原有乐趣的丰富性，更从另一个侧面向人们展示了银河战士完美的表现力，制作者交由RETRO STUDIOS更是说明了任天堂慧眼识金的强大发掘力。对我而言，如果《塞尔达传说·风之杖》可以拿到FAMITSU的满分的话，那PRIME就一定是41分！称其为GC最强游戏也毫不为过！这也让我树立了一个信心：以后只要是银河战士的作品就必定跟上！

期盼

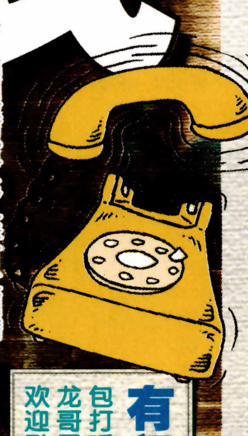
今的美国E3大展上，任天堂宣布系列最新作《银河战士PRIME2·回声》已经确定将于今年11月15日正式发售美版。虽然游戏的具体情报现在还有很多是未知数，但仅仅凭借METROID这一系列严谨的制作态度和出色的表现，已足以让我们从现在开始每天存一元钱去期待PRIME2的降临。

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场

龙哥热线

游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

上期刚截稿不久就听说了我国模拟界达人李可文因病逝世的消息。虽然模拟器本身是对游戏厂商的一种间接侵权，不过其技术性也是非常高的。李可文作为这方面的专家在我国模拟界一直受到很高的尊敬。



责编：大热天一手拿冷饮一手拿手柄的龙哥

Q 我是西安的一个高中生（重点噢），听说《WEVII》汉化了（原谅我用罗马字母，消字剂用光了）。龙哥必答：《实况》的价位在多少？啥时发行？我在西安想买，该怎办呢？是否可以汇款到店里买（最好不要）？要汇款的话该汇到哪里呢？多久能到货？《WE8》最近是否会出行货？买《7》还是否有意义？

(陕西西安 邓卡)

相信你问的是行货版的WE7而非我上次提到过的国人“改造版”吧？其已于6月25日正式发售，软件价格为统一价168元人民币。游戏可以在索尼中国的官方指定代理商处购买，不过只限在几个大城市中；其他地区的玩家则可以考虑邮购。具体时间视距离远近而定。至于WE8的行货，我个人认为还是不要抱这个奢望——起码，就目前来看，索尼还没有打算让中国玩家享受第一时间玩到正版游戏的意图。

Q 废话就不说了，想问几个棘手的问题：1、DC上的索尼克2集满180个金币后会出现怎样的画面，我真的很想知道啊。2、为什么我国不开发像PS2、XBOX一样的次世代主机？3、这问题我是代全国读者问的，一定要回答。编辑部里谁结婚了，谁没结婚？或者说谁有女（男）朋友，谁还没有？这是我们读者十年来最想知道的事。还有如果结婚了，有娃了没，男的女的，几岁了？

（浙江嘉善 d-Munadirun）

1、每个角色集齐全部的徽章（也就是你所说的金币）就会在对战模式中新增一名隐藏角色；2、之所以我国没有开发自己的游戏主机，我认为技术方面的原因并不是最主要的因素——看了上期游戏新闻眼的朋友就应该知道：起码神游公司就有足够让任天堂充分重视的技术实力。也许机能会略逊于次世代主机，但差距不大。关键在于游戏的支持，当年我国推出的16位A-CAN游戏主机，其性能绝对是优秀的，不过正是因为缺乏强力游戏厂商的支持才黯然退出市场。我国的游戏市场还很不规范，贸然推出“国产”主机，风险是非常大的。3、似乎读者们总是对这种事情格外的“关心”呢？(笑)因为这种事牵涉到小编们的个人生活，在这里龙哥是不能回答的，还请各位读者朋友见谅。其实大家从我们的字里行间之中应该多少会有所察觉吧？有兴趣的朋友不妨做份统计发给龙哥我，让我看看大家的推理能力怎么样？

Q 小弟有几个问题请各位小编哥哥姐姐们挖出一小点打机的时间回答小弟的几个小问题。1、NGC有D版碟吗？2、小弟上个星期购入DC bleem、PS模拟碟一张4元。我的操作方法放入PS模拟碟开机然后听见熟悉的声音……就到了bleem画面，bleem字是红的，背景是黄色，右下角有几个编号，然后放入D版PS碟，画面非常模糊，换了几张D碟都一样，请问这是什么原因，是否是D碟或是bleem不完美？3、DC版2002KOF（BOSS）KING、真吾怎么选？4、灌篮高手有续集吗？剧情如何？哪里有卖？5、龙珠GT是龙珠Z的续集吗？

（云南安宁 我不是郭靖）

1、没有；2、这是模拟器本身不能完美的原因。事实上，BLEEM本身就是一款很不完善的模拟器，玩玩2D游戏还行，拿来玩3D就会出现变慢、贴图错误等问题；3、KING是在Single Attack模式中打到卢卡尔后出现，真吾是在Team Attack模式中打到卢卡尔后出现；4、据我所知灌篮高手并没有续集，虽然也看过所谓井上雄彦徒弟画的续集，不过也就那么一点而已；5、剧情上GT是延续Z的，不过并不是鸟山明画的。

Q 我是电软的老读者了，同时也是一个视频发烧友。当我看到电软2004年第14期《科普园地》介绍的那款C300D型VGABOX后，我觉得它很适用于我，但我并不知道这款产品何处有售，现在我想请您告诉我此型武汉有的卖吗？是在游戏店还是在什么地方有的卖？

（湖北武汉 周丽君）

关于上次介绍过的那款C300，其实是达人叶开自制的电视盒。因其极高的性价比在用过的玩友之中很受欢迎。目前主要的购买方式还是得去他的个人网站或是一些相关的网站联系后才行，游戏店中一般是没有这个东东的。

Q 为什么《电软》那么蔑视ARC呢？少数登的也只不过是大作，而且还只给一小块地方，能不能出本街机合集啊！龙哥能搞定的话，我请你吃臭豆腐！另外还有几个问题，请问龙哥，中国的街机有没有可能发展到IC卡街机？第137期的看得实在心太痒。龙哥能否还帮我介绍几个PS2上适合女性玩家的游戏，比如像《瓦里奥世界》这样的好游戏，GBA的也可以；PS2的KOF 2003什么时候出来？GBA还会不会出KOF EX3？还有龙哥，飞月真的是女的么？或者她是女孩子么？

（江苏永东 胡佳）

自从2000年的那次“联合整顿”之后我国街机游戏其实已经开始没落了，现在的街机厅和以前相比已经没有了昔日的辉煌。因此我们只能压缩街机游戏的版面了。臭豆腐虽然好吃，也得看看实际情况吧（笑）？至于IC卡式的街机，目前国内的气候似乎还很不成熟。想讨好MM的话，“牧场物语”、“PUYOPUYO通”等都是不错的选择。尽管目前仍未有这两款作品的最新情报，不过相信游戏的推出不过是早晚之事而已。怎么好像不少读者都对飞月MM的性别表示怀疑？难道在大家眼里编辑部的宿命注定就是“和尚庙”？（虽然之前的确一直就是-_-b）如今大家终于守得云开见月明了，真是苍天有眼啊！

Q 最近眼看任天堂在NGC上频频发售超级大作，偶想趁暑假来临购入方糖，偶有几个菜鸟级问题想请教龙哥：1、听说美/日两版主机只对应各自的游戏版本，请问每款游戏都有日/美两种版本吗？2、龙哥推荐偶买哪个版本的主机？偶已经第四次给龙哥您写信了，望龙哥看偶是MM的份上，把回信登在“龙哥热线”里。

（北京 王晓晚）

1、并非每款游戏都有日美两种版本，具体看游戏类型与厂商的意愿。不过像生化危机这种大作是肯定会推出双语版的，而大部分动作游戏其实是没有必要推出双语版的——玩得是技巧而已。2、其实现在我国市面上的GC基本上都被动过一点“手脚”的，各版本游戏都能读出来；关键还是日版GC配套GBP，而美版则没有，因此价格上日版会贵上将近四百块钱左右。

塞尔达传说风之韵枯树浇灌手册

在下有几个问题问问龙哥啦！号称天下无敌的ET龙哥，要考考，自然容易至极……让我来考考龙哥！1、ZELDA的风之韵中，森の岛上的那个老头说要用森の水在20分钟浇8棵枯树，根本就办不到。怎么过这里啊？卡了一个月了。注：就算用龙卷风也浇不了啊……命苦！2、准备购入55006的GT4限定，里面配了什么？是否有D版？（主机、手柄）价格（要广州的）呢？3、XB的绿光限定多少钱？这里的JS好J，硬说套里只有主机，一手柄和一般的配置才卖1670，加游戏要加300，我问他LIVE呢，他说没有，这……（广西桂林　黄剑聪）

1、这个是能办到的，不过前提条件是你得学会疾风之韵律用来加速，它们的分部地点分别如下图所示；2、GT4的原装配置是陶瓷白限定版的主机、手柄以及正版游戏一盒，不过我国游戏店卖的55006多是配的D版游戏，因此价格上也会比较便宜。3、既然JS都J到了这种地步，何苦还要理他？此处不留人，自有留人处，换家游戏店即可。主机价格及配置请参考“市场风标”栏目。



我是一个新手，最近买了一部MD，同学们都说它很土，是真的吗？那它是在什么时候开始它的生命的？（河北承德 刚阳）MD（MEGA DRIVE）是世嘉1988年10月29日正式开始在日本发售的16位主机。虽然以现在的标准来看都算得上是“文物级主机”了，不过游戏这东西你自己觉得好玩就行了，我国还有不少FC玩家呢。

有问题找龙哥!!

包打听来包回答　面对疑难不装傻

龙哥虽心无大智　但却最了你想知

欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

Q 小弟有要事相求，一定帮忙啊！1、DC键盘、鼠标玩什么游戏的？2、光枪对应游戏名称？3、推荐几款经典DC游戏。 **（山东招远 华之林）**

1、DC是可以上网的，键盘和鼠标主要是用来在上网时所用。当然也对应部分FPS游戏，不过数量非常少；2、DC上对应光枪的游戏不多，给你介绍几款不错的：一是“死亡之屋2”，二是“VR战警2（复刻）”，三是号称史上超最弱、但是在日本DC杂志上长期被拥护的“死亡火枪2”（后来还逆移植推出了街机）；3、DC上的好游戏很多，比如“莎木”、“索尼克冒险”、“樱大战”系列、“斑鸠”等等。

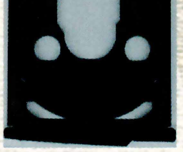
Q 用PS2看DVD影碟和玩游戏，在都是正版新碟的情况下，DVD电影和DVD游戏碟哪样更损光头，在同等质量的盗版新碟情况下，电影碟与游戏碟又会是哪样更损光头。 **（四川绵阳 刘玄德）**

不管是Z版还是D版，在同等质量和使用情况下，都是看DVD更费光头。因为用PS2玩游戏时会在一开始把大部分的资料从光盘中读取至主机的内存之中，正式游戏时用到光头的时间并不多；而看DVD时则不一样，需要即时从光盘中读取资料，所以会很费光头。再加上PS2光头本身就有够“脆弱”，因此并不推荐大家真拿PS2当DVD使。

Q 躺在沙发上悠闲地听着刚买来的CD，Super star刚刚听了一半，突然间想到几个问题，于是提起PEN写下了，请问一下龙哥PSP和NDS的大概价格是多少？PS3何时与玩家见面？生化危机4、星际火狐有可能移植PS2吗？还有一个问题，是我刚买机子时就注意到的一点，在PS2的记忆卡游戏存档格式化里有一个类似PS2主机的小格占有5KB的位置，字母为“Your system configuration”（对英语一窍不通，所以只能抄下来啦），有它在记忆卡里当删除某个游戏存档时，这个游戏所占用的量依然还有，倘若没有了它当删除游戏存档的时候每删除一次就会减少记忆卡的容量1KB—2KB，这是怎么回事？它又是什么东西？“三颗药”了！ **（云南通海 暴风雪X）**

S.H.E的这首SUPER STAR我也挺喜欢的，不过自从在雪人那知道这首歌只是S.H.E的翻唱后兴趣减了不少。PSP与NDS的具体价格要到9月份的东京游戏展上才会见分晓。PS2现在销售形式仍然很不错，而且仍有N多款大作蓄势待发，索尼何必过早推出PS3自己砸自己招牌？SF基本上是没可能移植给PS2的，不过生化4可就难说了——毕竟有乔伊的例子在先。那个东东是系统配置信息的存储，挺重要的，最好别删掉。

Q 我有几个关于XBOX的问题，希望龙哥能够在百忙之中予以帮助！谢谢！1、XBOX港版原厂封条的真假分辨？撕下后是否有像PS2那样的“开济”？有无一次性开机画面？2、XBOX随型号的不同，光驱读盘能力有所不同，请问XBOX港版，怎样从外观看出是否三星光驱？三星光驱有什么型号吗？3、XBOX浏览网页需要什么条件？4、2004年9期“购机百问XBOX篇”中，“主机表面有保护膜覆盖”请问保护膜是整个主机覆盖？封条是否也是保护膜之内？5、XBOX港版怎样显示版本信息？ **（山东济南 张洪良）**



↑XBOX上的专用三星光驱。

1、XBOX并没有一次性开机封面，而且其封条也很简单，就一不干胶，不少封条都是改了之后由JS们重新贴上的，没有“开济”。XBOX主机底下有6个螺丝，只要动过一下就能看出来，一般情况下市面上都是已经装过ZD的机器，所以机器肯定被拆过。XBOX目前没有假货，请放心；2、三星的光驱的型号多了……在XB上就一种型号；3、用XBOX上网的具体步骤请参看今年第7期中的科普园地；4、封条当然在外面；5、可以查看系统设置，系统信息的核心代码。

Q 在NGC上的《生化危机ZERO》中，教堂后面的电梯二楼楼道中有一个转盘密码门，密码在游戏中我始终没找到，急死我了，气得我恨不得把游戏机给砸了。请问从哪里可以得到密码，密码是什么？ **（江苏盐城 楠楠）**

需要先让瑞贝卡去饲育所拿到密码盘传给比利，之后比利再用密码盘(4863)开门即可。

Q 龙哥好！小弟对掌机情有独钟，这儿有问题若干向龙哥请教。1、SONY真的甘愿赔本“甩卖”PSP？请龙哥估计一下具体价格。2、本刊独家报道的行货GBA（即小神游GBA）和普通GBA与SP有无功能上的不同？有无新周边？3、行货GBA的卡带应该是全中文的吧！如果一些带有语音的游戏，是否也是中文发音？4、行货GBA的软件方面，是否会开发新游戏而不是完全翻新日、美两版的旧游戏呢？5、中央5台的E-SPORT栏目说SEGA会有E3展上公布新主机的情况，但事实并非如此，“电软”方面对此事好像没有报道？6、现在的GBA与SP是否100%是翻新机？ **（武汉 刘佳）**

1、游戏主机多是“赔本甩卖”，靠的是从软件上回收本钱，加之PSP的高性能决定了其高成本，索尼要是还指望从硬件上赚钱的话也就甭卖了；2、无甚区别，让GBA对应网络的周边正在研制中；3、是，GBA上有语音的游戏中神游很可能不会去汉化，费时费钱更没什么必要；4、肯定会有，目前应该正在开发之中；5、那不过是E3之前的传闻而已，现在SEGA都没了，谈何推出新主机？6、未必。

Q 1、我的PS是9001型的，买了也有几年了，读碟也很顺利，基本上不挑碟，但最近玩WE2002时突然出现奇怪的慢镜头现象，然后就不读碟了，我试了所有的PS碟都不行，一概不认，但听CD都没事，我拿去BOSS那里，BOSS说是主板问题，但我认为是光头问题，龙哥你是怎样认为的？2、听说PS2的第一次开机画面可以再出现是真的吗？那么我们买PS2不都全是二手机了吗？PS2关机时不把碟拿出来会伤机吗？ **（广西容县 杨光林）**

1、慢镜头是因为PS主机机能不足无法带动的缘故，与是否能读出游戏无关。读不出任何游戏却又能听CD的话我认为是主板挂掉的可能性更大；2、是，但这并不代表买的PS2全是二手机。不会伤机，不过最好还是养成好习惯，每次关机前把碟拿出来。

Q 龙哥，帮我解决几个问题：1、彩虹6号3的第11关怎么过，我不管多么小心都是被敌人发现的，一旦被敌人发现整个任务都失败了，所以这关很令人烦恼，如果龙哥是个聪明的特工，那赶快告诉办法来。2、《电软》中讲到《游戏东西》那个节目将在5月中旬与观众见面，现在已经6月了怎么还没播放？最后一个重要问题：50006 PS2的手柄是H型吗？是不是目前所有PS2的H型手柄，只要它的插口是8支金属针，都可以确定它是原装手柄？ **（广东雷州 水龙）**

11关的确是比较麻烦的一关，不过掌握好敌人的规律之后还是比价容易的。首先下楼穿过玻璃门，右转来到一个角落会发现一个守卫正背对着你在看电视。从这里开始得一直利用潜伏模式（Crouching position）行动，慢慢穿过这个屋子，爬上左方的两层楼梯。上面会有一个警卫在来回巡逻，利用间歇时间从左边下去（仍然得用潜伏模式，还得快），继续往左方绕行最终会在一个小区域中发现电话，靠近并按住X键直到成功搞定！2、“游戏东西”原计划是改版后于5月中旬再次推出了，不过现在连CCTV的“电子竞技世界”都彻底停播了……3、50006的手柄H型和A型都有。从目前市场上的情况来看，的确如此。不过谁也不能无视我国D商们绝不逊色于恶魔高达的恐怖自我进化能力……

Q 以前电软介绍过的GGB现在很难买到了，请问龙哥能不能帮我在北京看看还有没有货呢？正版也行，我想购买体验一下。 **（部分读者）**

呵呵，还想玩PS2版的GGB？XBOX独占的GG新作都快发售了啊。新版GG不但画面提升，而且还对应XB LIVE。关于GGB或其他GUNGRIFFON的游戏问题，请大家和天师联系，他现在有一个自己的pro13论坛（http://gungriffon13.com/bbs），大家干脆去灌水——不光有本游戏的镜像，以前日本的电软读者友情赠送天师的GGB大攻略，也被他老人家公开了。而且我还听说天师早就预定了要写XBOX版GUNGRIFFON攻略呢！……（骗稿费？）

Q 近日，我成了KONAMI著名音乐游戏《狂热鼓手》的忠实FANS！KONAMI有否将《GUITAR FREAKS & drumman》内的曲目制成CD？国内有否卖？编辑部有否邮购？ **（天津市朱雀）**

KONAMI的确有推出过专门的CD，名称为“GUITARFREAKS 10thMIX & drummania 9thMIX Soundtracks”。发售日为2003年12月17日，原价为2136日元。国内估计非常稀少，只有游戏的重度FANS才有可能入手，编辑部里也没有余粮啊。

包打听

■我最近喜欢上了MD上的《悟空外传》，但是好不容易打到第六章《回到未来》却发现往北去的惟一通道被一个怪物挡住，在能去的两个山洞中一个被石头堵住，在转遍了另一个山洞也找不到怪物真身，也找不到打碎那块石头的封刃剑。 （河北霸州　合金弹头）

■在《勇者斗恶龙V》中去南方之塔拿不可思议之镜，到了顶层眼看就要拿到手了，但有一座桥中间断了，怎么过？ （北京　郑翼）

■《永恒的黑暗》游戏第二次回到教堂后，进入秘道，有个魔法阵挡住了路，我不知这阵应该怎么破？都快一年了吧，我还是没破。 （云南昆明　王黎明）

包回答

●回答十五期电软那位玩PS2上《超时空要塞》的朋友的问题。那关看过原作或日文稍微好点的朋友可能认为很容易。那关胜利条件是要回到SDF-1上去，敌人无限多，根本不可能杀完，给你反应弹也没用（笑）。只需开始后坚持一下，等出现提示战舰来了就玩命往下飞，一直飞到战舰上就OK了。相信提问的玩友是个杀戮狂吧，没关系，到最后第二关有了反应弹就可以很爽了，杀敌数数以千计，从没想过能用一架飞机杀这么多外星人，罪过啊！(可能稍有些出入，毕竟近一年没过它了)（江苏苏州　风马）

关于黄金太阳2：当打到罗宾四个人加入的时候，攻略书上说会看“冲撞”技能在他们身上，可以用这个技能拿到空心枯木中的火精灵，可是我根本找不到“冲撞”技能，这是怎么回事？（浙江嵊州　蝗虫同老鼠）
这个技能是前代作品黄金太阳1 开启的封印中的，想要在本作中学会这个技能的话需要有前作爆机后的通关记录，并利用GBA的通信机能通信之后才行。要想集齐全精灵可不是一件容易的事，慢慢来吧。

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间 2004年7月13日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月22日	爆炎觉醒 奈霸大陆战记 ZERO	爆炎覚醒ネバーランド 战记 ゼロ	ACT	IDEA FACTORY
	学园天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE! TypeB	学园ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE! TypeB	AVG	Interchannel
	太鼓的达人 集合!祭典!四代目	太鼓の达人 あつまれ 祭りだ	MUG	NAMCO
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
7月29日	★东京魔人学园外法帖 血风录	东京魔人学园外法帖 血风录	SLG	Marvelous Interactive
	侍魂 零	サムライスピリッツ ZERO	FTG	SNK PLAYMORE
	雅典2004奥运	ATHENS 2004	SPG	SCE
	罪恶工具 ISUKA	ギルティギア イスカ	FTG	SAMMY
	洛克人X Command Mission	ロックマンX Command Mission	RPG	CAPCOM
8月5日	迷惑星人 恐怖制造者	めいわく パニックメーカー	ACT	CAPCOM
	流行之神 警视厅怪异事件档案	流行り神警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本Software
	★世界足球胜利十一人8	ワールドサッカーウイニングイレブン8	SPG	KONAMI
	最游记 RELOAD GUNLOCK	最游记 RELOAD GUNLOCK	FTG	BANDAI
8月12日	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore
8月19日	★幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
	搬枪少女 VOL.3	GUNSIKNGER GIRL Volume. III	A·AVG	Marvelous Entertainment

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月20日	猫女	Catwoman	ACT	ACTIVISION
7月29日	横行霸道 DOUBLE PACK	グランド・セフト・オート・ダブルパック	ACT	CAPCOM
	战国无双	战国无双	ACT	KOEI
8月5日	XIII～刺杀总统的人～	XIII～大统领を杀した男～	FPS	Marvelous Interactive
9月28日	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース	ACT	Microsoft
2004年夏	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under FireII	キングダムアンダ ファイアII	ACT	Phantagram

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月22日	纸片马里奥RPG	ペーパーマリオRPG	RPG	任天堂
7月29日	洛克人X CommandMission	ロックマンX CommandMission	ACT	CAPCOM
	新世纪GPX CYBER FORMULA Road To The EVOLUTION	新世纪GPX サイバーフォーミュラロード トゥ ザ エボリューション	RAC	SUNRISE INTERACTIVE
8月26日	VR战士:E世代	Virtua Fighter: Cyber Generation	RPG	SEGA—AM2
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★幻侠JOE 2	Viewtiful JOE 2	ACT	CAPCOM
	★火焰纹章 苍炎的轨迹(暂定)	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹(暂题)	S·RPG	任天堂
	家园	Homeland	SLG	Chun Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
7月22日	★续 我们的太阳 太阳少年加戈	续 ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	RPG	KONAMI
	★钢之炼金术士 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲	A·RPG	BANDAI
	学校的怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	AVG	TDKCORE
	NARUTO 火影忍者 RPG继承火之意志	NARUTO—ナルトーナルトRPG受けつがれし火の意志	RPG	TOMMY
7月23日	龙珠Z THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL	ドラゴンーボールZ THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL	RPG	BANPRESTO
7月24日	噗呦噗呦Fever	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
8月5日	SD高达FORCE	SDガンダムフォース	ACT	BANDAI
	传说的斯塔菲3	传说のスタフィー3	ACT	任天堂
	洛克人 EXE4.5 RealOperation	ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	A·RPG	CAPCOM
8月8日	召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソード物语	A·RPG	BANPRESTO

花两张碟的钱得到三张碟的享受!

2张CD大碟+1张DVD5 9.8元

电玩新势力 DVD

VOL.34 DVD

GAME NEW POWER

7月17日火热上市!!

特别企划

街霸历史连载第二弹



赠送CD

寂静岭4金曲精选

CD IN DVD

世嘉怀旧摇滚主题

金曲MV

恶魔猎人3

机战MX

爆炒CG

寂静岭4全结局欣赏

超级新品

樱坂消防队

怪物史莱克2

彼男彼女

Z.O.E之蓝色恋情

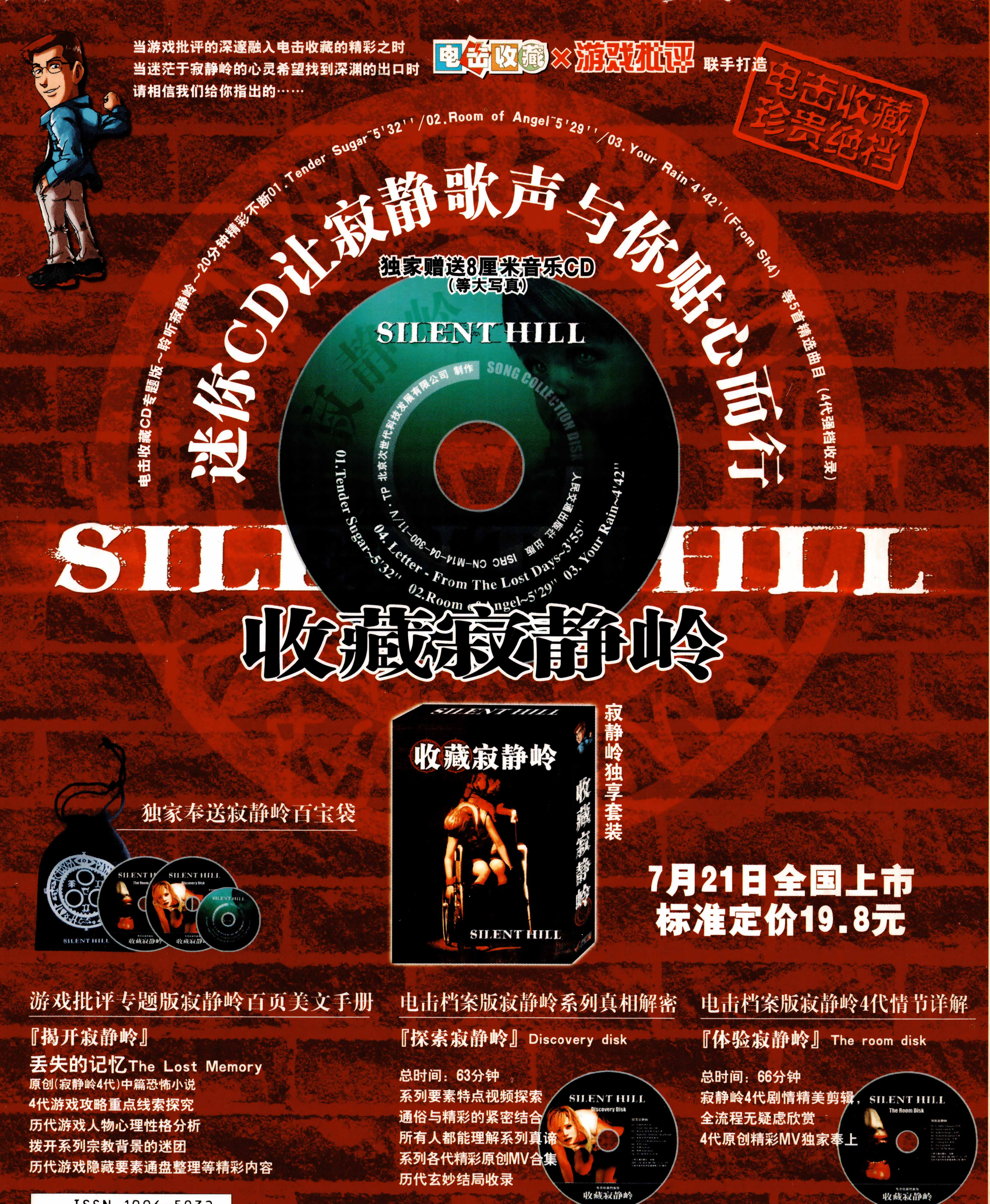
巨作殿堂

最终幻想XII最新影像大公开

合金装备3十五分钟超长演示

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3



电子游戏软件 Vol.140
主办单位:中国科协工程学会联合会
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。
印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
邮局订阅价9.8元
零售价9.8元

ISSN 1006-5032
17 >
9 771006 503000

邮发代号：82—648 统一刊号：CN 11—3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第17期 总第140期
电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究